D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • LOBISOMEM • MAGIC

RPG BRASIL

DRAGÃO

ANO 2 - NUMERO 19 - PREÇO R$ 4,00

ALIANÇAS
Lista Completa da Nova Série de Magic

BATTLETECH
Os Robôs Gigantes em GURPS

CAÇADORES
Os Mortais Contra-atacam os Vampiros

GURPS GOBLINS
A Vez dos Baixinhos Nojentos!

STAR WARS
O RPG de Guerra nas Estrelas

DRAGONLANCE
A Saga dos Heróis da Lança

TRIUNPHUS

Pôster-Aventura Gigante! Para D&D e AD&D

ISSN 1413-599X

9 771413 599009 19

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

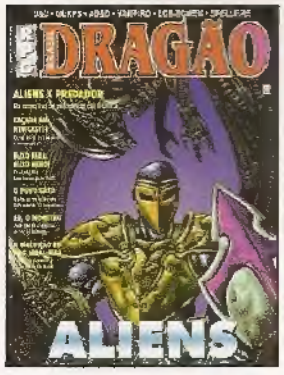
DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

DB Nº 16



DB Nº 17

DB Nº 18

COLECIONE JÁ !

REVISTA DRAGÃO BRASIL

A PRIMEIRA... A MELHOR... E AGORA A ÚNICA !!!

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nº 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nº 8 a 18 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (rel.DB)

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐
10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

VALIDO ATÉ 30/08/96

VALE XEROX

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

A MAIOR AVENTURA

DRAGÃO BRASIL chuta o balde mais longe! Sempre na batalha para melhorar mais e mais, trazemos nesta edição um exclusivo pôster-aventura. ***TRIUNPHUS - Um Bom Lugar Para Morrer*** *é uma super-saga, um cenário de campanha e um mapa gigante para D&D e AD&D. Destaque da revista e aproveite: é apenas o primeiro de muitos que virão.*

Ah, mas não pense que a DRAGÃO ficará pior depois da remoção do poster. As páginas que restam são muito bem recheadas: trazemos em primeiríssima mão a lista de ***Alianças****, a nova série de Magic: The Gathering; ajudamos os mortais na caçada aos vampiros, com* ***Caçadores****; alucinamos os jogadores de GURPS com as detonadores máquinas de guerra de* ***Battletech****; informamos sobre livros e suplementos como* ***GURPS Goblins, Dragonlance, Star Wars*** *e* ***Bastidores****; escarafuchamos o game* ***Super Mario RPG****; se isso não bastar, tem quadrinhos, Dicas de Mestre, Pergaminhos, Barraquinha, rpg@internet...*

...E a gente vai pensar em mais alguma coisa.

ÍNDICE

BARALHOS
Lista de Alianças 8

GURPS
GURPS Goblins 12
Battletech 14

STORYTELLER
Caçadores 20

TRIUNPHUS
Um Bom Lugar para Morrer 25

QUADRINHOS
Evidence 48

AD&D
Dragonlance 52

OUTROS SISTEMAS
Star Wars: The RolePlaying Game 54

LIVROS
Bastidores: O Livro da Série Arquivos X 56

SEÇÕES
Notícias do Bardo 4
Dicas de Mestre 13
Pergaminhos dos Leitores 41
Barraquinha do Orc 44
Mestres do Traço 46
RPG Eletrônico 58
rpg@internet 62

Capa: Alex Sunders

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO BRASIL

Editor Executivo:
Marcelo Cassaro "Paladino"

Direção de Arte:
Roberto Avelino

Diagramação:
Armando S. Pereira
Ruy Okuma

Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Colaboradores:
Grahal, Lalo, Roberto Moraes, Di'Follkyer, Luigi Sortudo, Marcelo Del Debbio, Darius Roos, Dawis Roos (textos); André Valle, Evandro Tocchini Gregorio, Alex Sunder, Cristiano Rodrigo (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato:
Magdalena Barbera

CIRCULAÇÃO E DIVULGAÇÃO
Diretor:
José Luiz Cazarim

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS
Tel: (011)887-5408 Luzia Begalli
Cristian Leme

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:

R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383,
04508-010 - São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 885-5916
Fax: (011) 887-3060

DRAGÃO BRASIL ISSN 1413-599X
é uma publicação mensal da
Trama Editorial Ltda.
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva
para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e acabamento: Prol

NOTÍCIAS DO BARDO

3º RPG SÃO PAULO

Vem aí o 3º RPG São Paulo e 1º Encontro Regional de Jogos de Tabuleiro, a ser realizado no dia 28 de setembro, das 14 às 18hs. Os dados vão rolar no Tênis Clube Paulista, Rua Gualachos, 285, Paraíso, São Paulo - SP (próximo ao metrô Paraíso).

O MAIOR E ÚLTIMO MUNDO

Depois de *Forgotten Realms - Os Reinos Esquecidos*, os portais para um mundo novo abrem-se diante dos jogadores brasileiros de AD&D. ***Karameikos - Terra de Aventura*** é o mais recente cenário de campanha da Abril Jovem, já nas bancas em duas edições: a primeira com dois mapas e um guia de campanha, e a segunda com um livro de aventuras, 8 fichas de personagens, 12 folhetos e um CD áudio interativo com duas aventuras.

Karameikos faz parte de Mystara, o mundo de *First Quest*, a mais recente estratégia da TSR para atrair novos jogadores. Há quem pense que Mystara é criação recente, mas na verdade foi o *primeiro* de todos os mundos. Era o cenário principal de *Dungeons & Dragons* — o primeiro D&D, anterior à caixa lançada no Brasil pela Grow. Dizem os rumores dos bardos que este novo Mystara será o maior de todos os mundos de AD&D, superior até mesmo a *Forgotten Realms*, o mundo mais vasto até agora. Além de ***Karameikos - Kingdoom of Adventure***, já existe no mercado americano a seqüência ***Glantri - Kingdoom of Magic***. Fala-se de um total de dez a doze caixas, cada uma abrangendo uma pequena parte de Mystara.

Isso só nos EUA, porque no Brasil teremos que nos contentar com muito menos. ***Karameikos*** deverá ser o último mundo AD&D lançado por aqui até o final deste ano, mas não o último produto AD&D: o próximo será ***A Noite do Vampiro***, uma aventura-pronta de terror gótico no mundo de *Karameikos*, também com CD áudio.

GARFIELD ATACA DE NOVO

Novidade no mundo dos card games. É ***The Great Dalmuti***, de Richard Garfield, o criador de *Magic: The Gathering*. "Mas qual é a novidade nisso?" você pergunta, sabendo que montes de novos card games foram lançados nos EUA depois da explosão de *Magic*. Bem, ***Dalmuti*** é um jogo de cards, mas não um jogo de cards *colecionáveis*. Você compra e joga. Não precisar comprar montes e montes de pacotinhos!

The Great Dalmut baseia-se em um antigo jogo oriental que Garfield conheceu na faculdade, de origem desconhecida — chinês, japonês, não se sabe ao certo. Um jogo altamente viciante, em que não há outro objetivo além de jogar. Não há vencedor ou perdedor, apenas diversão (até parece RPG!). A nova façanha de Garfield já está nas boas casas do ramo.

RPG NA BIENAL DO LIVRO

A 29ª Bienal Internacional do Livro de São Paulo será plena de atrações para os RPGistas. A Gibiteca Municipal Henfil terá uma programação especial, com um stand aberto para jogos, e tendo como principal novidade uma mesa-redonda com o tema "RPG e Educação", no dia 17 de agosto, às 14hs, no Mezanino Vermelho, sala 7. Entre os participantes o destaque vai para Luiz Eduardo Ricon, criador de *O Desafio dos Bandeirantes*, o segundo RPG criado no Brasil (*Tagmar* é o primeiro).

Lançamentos de novos RPGs também devem rolar na bienal. Eis alguns deles (ainda não confirmados): *INVASÃO*, de Marcelo Cassaro; *GRIMÓRIO*, o primeiro suplemento para *ARKANUN*, de Marcelo Del Debbio; e *CYBERPUNK 2020*, versão traduzida pela Devir Livraria. A Bienal acontecerá nos dias 13 a 25 de agosto, das 13 às 25hs, no Expo Center Norte, próximo a Estação Tietê do metrô.

SÓ AVENTURAS

SÓ AVENTURAS, a revista-irmã da DRAGÃO BRASIL, agora é bimestral. São 54 páginas apenas com aventuras, dicas, suplementos, aventuras-solo, quadrinhos e contos, abrangendo mais e mais sistemas. Esta quarta edição tem D&D, AD&D, GURPS, ARKANUN, Vampiro, Shadowrun e, pela primeira vez, Tagmar. Já nas bancas.

MINIATURAS MAIS SEGURAS

Uma nova geração de miniaturas metálicas está nas prateleiras. A IDD, o mais conhecido fabricante de miniaturas do Brasil, está mudando de cara. Agora chama-se ***DDM Miniatures***, e colocou nas lojas novas miniaturas metálicas: a linha ***Dark Dungeon***.

As novas peças ainda são feitas de liga de chumbo, metal tóxico e prejudicial à saúde; mas, ao contrário das antigas miniaturas IDD, as peças ***Dark Dungeon*** são cobertas com verniz protetor que facilita a pintura e protege contra o chumbo. A capa de verniz está disponível nas cores ouro, prata e bronze. E, diga-se de passagem, deixa a miniatura tão bonita que em muitos casos até dispensa a pintura.

Cada peça vem em embalagem especial que protege contra choques. A embalagem também corrige antigas irregularidades, trazendo avisos sobre a presença de chumbo e a não-recomendação para crianças com menos de 14 anos. As advertências estão em quatro idiomas (até parece produto importado!). Para ficar perfeito faltou apenas o endereço do fabricante. Aliás, não existe na embalagem qualquer indicação de que se trata de uma miniatura IDD. Difícil entender a razão desse anonimato, levando em conta a boa qualidade das novas peças.

O PODER DA ESTRATÉGIA

Depois de *Dominando o Magic: The Gathering*, agora é a vez de *Spellfire* ganhar seu livro de estratégias. ***Spellfire: Táticas e Estratégias*** está chegando às bancas em quatro fascículos quinzenais, cada um trazendo um envelope com 15 cards. É a versão traduzida de um manual norte-americano, mas com menos cartas — apenas aquelas existentes na coleção da Abril Jovem. O primeiro fascículo traz explicações das regras, regras opcionais, regulamentos para torneios, dicas para a montagem de baralhos e outros truques. As edições 2, 3 e 4 compõem uma lista de todas as cartas, explicando em detalhes o funcionamento de cada uma, e como elas podem ser melhor utilizadas em jogo. Com o 4º fascículo há uma capa dura para encadernar o manual.

OS MAIS-MAIS

Na edição anterior você conheceu os RPGs mais jogados do Brasil, de acordo com a preferência dos leitores. Agora veja quem são os favoritos em outras categorias.

Suplementos de GURPS Favoritos

Supers	75%
Fantasy	61%
Cyberpunk	55%
Viagem no Tempo	46%
Magia	39%

Mundos de AD&D Favoritos

Forgotten Realms	72%
Ravenloft	42%
Dark Sun	40%
Mystara (First Quest)	27%
Dragonlance	26%

Leitores que Jogam Card Games

Magic: The Gathering	47%
Spellfire	23%

Redatores Favoritos

Paladino	86%
Grahal	60%
Luigi Sortudo	49%
Mxyzplk	49%
Marcelo Del Debbio	45%

Ilustradores Favoritos

Marcelo Cassaro	67%
Alex Sunders	56%
André Valle	51%
Evandro Gregorio	32%
Caribé	29%

Os totais somam mais de 100% porque cada leitor podia assinalar mais de uma opção.

Forbidden Planet

Forbidden Pla ne

Visite Nosso Estande na 12ª BIENAL DO LIVRO
PAVILHÃO VERDE

FIRST QUEST- Parte I
Livro de regras, livro de monstros e tesouros, folheto do mago, folheto do clérigo, 3 fichas de personagens, 6 dados e 6 miniaturas 25,50 ( )

FIRST QUEST- Parte II
Livro de aventuras, poster com 8 mapas p/ aventuras, mini-mapa, 3 fichas personagens, escudo do mestre e CD áudio interativo com explicações, narração e efeitos ..... 25,50 ( )
FIRST QUEST - Estojo Completo ..... 53,00 ( )
LIVRO DO JOGADOR AD&D ..... 53,00 ( )
LIVRO DO MESTRE AD&D ..... 47,00 ( )
LIVRO DOS MONSTROS AD&D ..... 60,00 ( )

FORGOTTEN REALMS
Parte I - Uma Viagem aos Reinos ... 25,50 ( )
Parte II - Shadowdale ..... 25,50 ( )
Parte III - Undermountain - Guia ..... 25,50 ( )
Parte IV - Av. em Undermountain ... 25,50 ( )

KARAMEIKOS - Vol-I ..... 26,00 ( )

KARAMEIKOS - Vol-II ..... 26,00 ( )

HERO QUEST
O pré-RPG ideal p/ crianças e iniciantes, em um universo mágico cheio de surpresas 55,00 ( )

DRAGON QUEST
Jogo introdutório ao RPG. Desafios em masmorras com monstros e tesouros. Caixa com dados especiais, cards, manual de instruções, miniaturas plásticas, e tabuleiro. .... 45,00 ( )

DUNGEONS & DRAGONS
O 1º e mais tradicional RPG do mundo! 45,00 ( )

SHADOWRUN (Manual Básico) ..... 33,00 (*)
Contatos (suplemento + escudo) ..... 11,50 ( )
Metagen (aventura) ..... 10,00 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (supl.) .. 11,50 ( )

TRILOGIA SHADOWRUN - SEGREDOS DO PODER (Literatura)
Vol. I - Não Faça Acordos com o Dragão 18,60 ( )
Vol. II - Escolha Seus Inimigos com Cuidado ..... 16,20 ( )
Vol. III - Encontre Sua Própria Verdade 22,00 ( )

TAGMAR (RPG Nac.) Básico ..... 22,00 ( )
Livro de Criaturas ..... 10,00 ( )
O Arado de Ouro ..... 6,00 ( )
A Fronteira ..... 9,00 ( )

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES (RPG Nac.) Básico 20,00 ( )
O Engenho /A Floresta do Medo (aventuras) ..... 10,00 ( )
Os Quilombos da Lua (aventura) .... 10,00 ( )
O Vale dos Acritós (aventura) ..... 10,00 ( )

SENHOR DOS ANÉIS - JOGO DE AVENTURAS
Manual Básico ..... 25,50 ( )
Livro de Aventuras ..... 18,60 ( )
Um Espião em Eisengard (livro-jogo) . 12,60 ( )

Literatura de J.R.R. TOLKIEN
Senhor dos Anéis - Trilogia
Vol. I - A Sociedade do Anel ..... 25,40 ( )
Vol. II - As Duas Torres ..... 25,40 ( )
Vol. III - O Retorno do Rei ..... 25,40 ( )
O Hobbit ..... 25,40 ( )

Esgotado*

ÚLTIMAS NOVIDADES
•CHEGARAM MINIATURAS BANHADAS PARA RPG
•Preço entre 1,50 a 3,00 Reais

KIT DE DADOS
Cada conjunto contém 6 unidades (4, 6, 8, 10, 12, e 20 faces)
opaco R$ 5,50 ( )
acrílico R$ 6,90 ( )

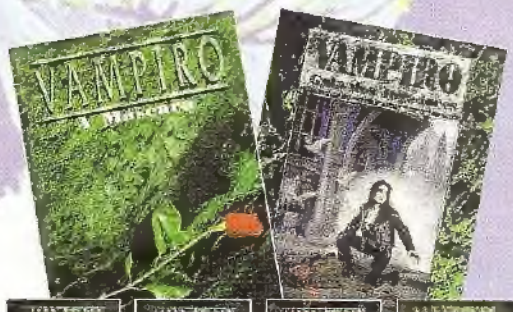
MINIATURAS

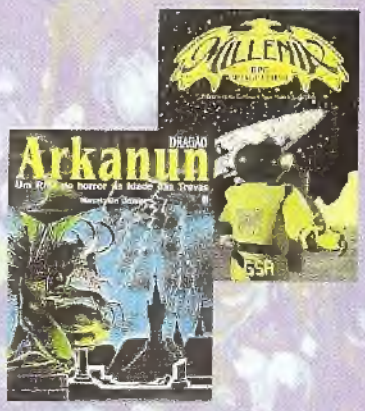
COLEÇÃO: Anões (8 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Heróis (9 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Vampiros (4 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Lobisomens (4 peça) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Esqueletos (6 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Elfos (7 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Orcs (6 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Heróis + Vilões (13 peças) ..... 9,50 ( )
COLEÇÃO: Montaria Goblin (8 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO: Bárbaros (6 peças) ..... 8,90 ( )

DRAGÃO: Verde ..... 5,50 ( )
DRAGÃO: Dourado ..... 5,50 ( )
DRAGÃO: Vermelho ..... 9,50 ( )
DRAGÃO: Cromático (Hidra 5 cabeças) ..... 25,00 ( )
DRAGÃO: Imperador (Tam. Gde) ..... 28,00 ( )
Cavalaria de Orcs ..... 10,90 ( )
Gigante do Fogo ..... 5,50 ( )
COLEÇÃO "Senhor dos Anéis" ..... 9,50 ( )
Grifo ..... 9,50 ( )

T'char - DRAGÃO DE FOGO ... 21,50 ( )

t leva até você...





GURPS Pack
Módulo Básico 2ª edição, tabela para mestres, capa plástica, poster e dado de seis faces ..... 30,00 ( )
GURPS Cyberpunk ..... 21,60 ( )
GURPS Fantasy ..... 21,60 ( )
GURPS Horror ..... Não disponível
GURPS Illuminati ..... 21,60 ( )
GURPS Império Romano ..... 21,60 ( )
GURPS Magia ..... 21,60 ( )
GURPS Supers ..... 23,60 ( )
GURPS Viagem no Tempo ..... 21,60 ( )

VAMPIRO: A MÁSCARA ..... 36,00 ( )
VAMPIRO: Guia do Jogador ..... 38,00 ( )
Livro do Clã **BRUJAH** ..... 14,95 ( )
Livro do Clã **GANGREL** ..... 14,95 ( )
Livro do Clã **MALKAVIAN** ..... 14,95 ( )
Livro do Clã **NOSFERATU** ..... 14,95 ( )
Livro do Clã **TREMERE** ..... 14,95 ( )
Livro do Clã **VENTRUE** ..... 14,95 ( )
Escudo p/ **VAMPIRO** ..... 7,50 ( )
KIT VAMPIRO: 10 dados de 10 faces + bolsa de veludo + brinde ..... 15,00 ( )
LITERATURA
"O LIVRO DOS VAMPIROS" (1.080 pg.) 38,50 ( )
(ENCICLOPÉDIA DOS MORTOS VIVOS)

LOBISOMEM: O Apocalipse ..... 38,00 ( )
TOON (Básico) ..... 26,80 ( )
PARANÓIA - Manual Básico ..... 26,80 ( )
MULHERES MACHONAS ..... 3,80 ( )
Freiras Renegadas ..... 4,95 ( )
TWERPS ..... 3,80 ( )

MONSTROS (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 14,00 ( )
Rapa-Kui (aventura + escudo) 12,00 ( )

ARKANUN (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 12,00 ( )

MILLENIA (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 28,00 ( )

INTERNET: E-Mail: fbplanet@Mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas:

VALOR + 3,50 = ... CHEQUE Nº ..... NOME: .....*

FONE: ..... END: .....

CIDADE ..... ESTADO ..... CEP ..... - .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

DB 19

VALE XEROX

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

ALIANÇAS

Exclusivo! A lista completa de ALIANÇAS, a mais nova série de Magic: The Gathering

TERRENOS

Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Coração de Yavimaya	Heart of Yavimaya	Terreno	Rara	5,00	7,00
Entreposto Balduviano	Balduvian Trading Post	Terreno	Rara	4,00	6,00
Escavações Soldevianas	Soldevi Excavations	Terreno	Rara	4,00	6,00
Escola do Ilusionismo	School of the Unseen	Terreno	Incomum	,75	1,50
Geleiras Derretidas	Thawing Glaciers	Terreno	Rara	4,00	6,00
Lagoa dos Mortos	Lake of the Dead	Terreno	Rara	8,00	10,00
Posto Avançado Kjeldorano	Kjeldoran Outpost	Terreno	Rara	8,00	10,00
Vale Protegido	Sheltered Valley	Terreno	Rara	2,00	3,00

ARTEFATOS

Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Astrolábio	Astrolabe	Artefato	Comum	,10	,25
Besta a Vapor Soldeviana	Soldevi Steam Beast	Criatura-Artefato	Comum	,10	,25
Besta de Guerra Phyrexiana	Phyrexian War Beast	Criatura-Artefato	Comum	,10	,25
Britadeira de Mishra	Mishra's Groundbreaker	Artefato	Incomum	,50	1,00
Bufarinha de Magnetita	Lodestone Bauble	Artefato	Rara	8,00	10,00
Bússola Mística	Mystic Compass	Artefato	Incomum	,50	1,00
Caldeirão da Tempestade	Storm Cauldron	Artefato	Rara	4,00	6,00
Cálice de Ashnod	Ashnod's Cylix	Artefato	Rara	7,00	9,00
Catapulta Giratória	Whirling Catapult	Artefato	Incomum	1,00	3,00
Cetro de Gustha	Gustha's Scepter	Artefato	Rara	4,00	6,00
Devorador Phyrexiano	Phyrexian Devourer	Criatura-Artefato	Rara	2,00	3,00
Dique	Floodwater Dam	Artefato	Rara	3,00	4,00
Elmo da Obediência	Helm of Obedience	Artefato	Rara	10,00	15,00
Escaravelho do Ilusionismo	Scarab of the Unseen	Artefato	Incomum	,50	1,00
Escavador Soldeviano	Soldevi Digger	Artefato	Rara	6,00	8,00
Esfera de Escudos	Shield Sphere	Criatura-Artefato	Incomum	,75	1,50
Graal Solar	Sol Grail	Artefato	Incomum	2,00	3,00
Motor de Urza	Urza's Engine	Criatura-Artefato	Incomum	1,00	3,00
Planador de Aesthir	Aesthir Glider	Criatura-Artefato	Comum	,10	,25
Portal Phyrexiano	Phyrexian Portal	Artefato	Rara	2,00	3,00
Sentinela Soldeviano	Soldevi Sentry	Criatura-Artefato	Comum	,10	,25

BRANCAS

Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Advogado da Ordem do Zimbro	Juniper Order Advocate	Invocar Cavaleiro	Incomum	,75	1,50
Aesthir Selvagem	Wild Aesthir	Invocar Aesthir	Comum	,10	,25
Aliança Improvável	Unlikely Alliance	Encantamento	Incomum	,75	1,50
Cicatrizes do Veterano	Scars of the Veteran	Mágica Instantânea	Incomum	,75	1,50
Corcéis Majestosos	Noble Steeds	Encantamento	Comum	,10	,25
Decreto Real	Royal Decree	Encantamento	Rara	3,00	4,00
Defensor Juramentado	Sworn Defender	Invocar Cavaleiro	Rara	2,00	3,00
Escolta Kjeldorana	Kjeldoran Escort	Invocar Soldado	Comum	,10	,25
Espírito Sustentador	Sustaining Spirit	Invocar Protetor	Rara	5,00	7,00
Estrategista Experiente	Seasoned Tactician	Invocar Estrategista	Incomum	,75	1,50
Exílio	Exile	Mágica Instantânea	Rara	4,00	6,00
Gárgula de Marfim	Ivory Gargoyle	Invocar Gárgula	Rara	3,00	4,00
Herança	Inheritance	Encantamento	Incomum	1,00	2,00
Herborista Real	Royal Herbalist	Invocar Clérigo	Comum	,10	,25
Martírio	Martyrdom	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Mensageiro do Dever	Errand of Duty	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Orgulho Kjeldorano	Kjeldoran Pride	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Pombos Correio	Carrier Pigeons	Invocar Pombos	Comum	,10	,25
Reforços	Reinforcements	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Represália	Reprisal	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Voluntário Kjeldorano	Kjeldoran Home Guard	Invocar Soldado	Incomum	,75	1,50

AZUIS

Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Açoitar a Mente	Thought Lash	Encantamento	Rara	2,00	3,00
Armadura Visceridiana	Viscerid Armor	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Asfixia	Suffocation	Mágica Instantânea	Incomum	0,75	1,50
Biblioteca de Lat-Nam	Library of Lat-Nam	Feitiço	Rara	8,00	12,00
Contradição Arcana	Arcane Denial	Mágica de Interrupção	Comum	,10	,25
Controle das Marés	Tidal Control	Encantamento	Rara	2,00	3,00
Corvo da Tempestade	Storm Crow	Invocar Pássaro	Comum	,10	,25
Elemental da Tempestade	Storm Elemental	Invocar Elemental	Incomum	1,00	3,00
Esfera Fantasmal	Phantasmal Sphere	Invocar Fantasma	Rara	2,00	3,00
Estrela-do-Mar Espinhosa	Spiny Starfish	Invocar Estrela-do-Mar	Incomum	,50	1,00
Exploradores Bênticos	Benthic Explorers	Invocar Tritões	Comum	,10	,25
Falsa Abdicação	False Demise	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Folhear	Browse	Encantamento	Incomum	1,00	2,00
Força de Vontade	Force of Will	Mágica de Interrupção	Incomum	3,00	5,00
Herege Soldeviano	Soldevi Heretic	Invocar Herege	Comum	,10	,25
Legado de Lat-Nam	Lat-Nam's Legacy	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Mandrião Visceridiano	Viscerid Drone	Invocar Homárida	Incomum	,75	1,50
Presciência	Foresight	Feitiço	Comum	,10	,25

Presença Horripilante	Awesome Presence	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Rendimentos Decrescentes	Diminishing Returns	Feitiço	Rara	8,00	12,00
Sábio Soldeviano	Soldevi Sage	Invocar Mago	Comum	,10	,25

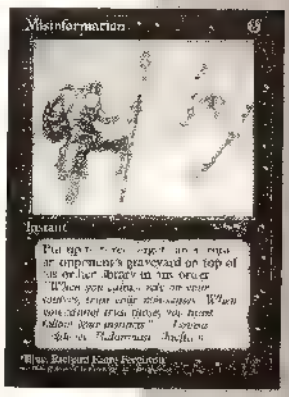
VERDES

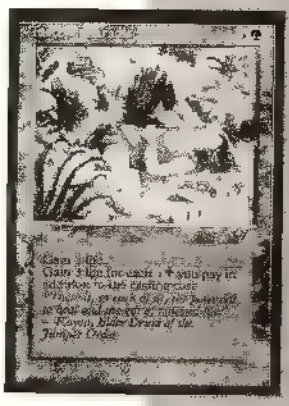
Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Anciãos de Yavimaya	Yavimaya Ancients	Invocar Ents	Comum	,10	,25
Bardo Elfo	Elvish Bard	Invocar Elfo	Incomum	1,00	2,00
Druida de Fyndhorn	Fyndhorn Druid	Invocar Druida	Comum	,10	,25
Eleito da Natureza	Nature's Chosen	Encantar Criatura	Incomum	,75	1,50
Elfo Batedor	Elvish Ranger	Invocar Elfo	Comum	,10	,25
Espírito-guia dos Elfos	Elvish Spirit Guide	Invocar Espírito	Incomum	1,00	2,00
Formigas de Yavimaya	Yavimaya Ants	Invocar Enxame	Incomum	3,00	4,00
Gorila Gargantuano	Gargantuan Gorilla	Invocar Gorila	Rara	8,00	10,00
Gorilas Enfurecidos	Gorilla Berserkers	Invocar Gorilas	Comum	,10	,25
Inseto Mortífero	Deadly Insect	Invocar Inseto	Comum	,10	,25
Ira da Natureza	Nature's Wrath	Encantamento	Rara	3,00	4,00
Kaysa	Kaysa	Invocar Lenda	Rara	5,00	7,00
Líder dos Gorilas	Gorilla Chieftain	Invocar Gorila	Comum	,10	,25
Presente das Matas	Gift of the Woods	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Recompensa da Caçada	Bounty of the Hunt	Mágica Instantânea	Incomum	,75	1,50
Sabor de Paraíso	Taste of Paradise	Feitiço	Comum	,10	,25
Tempestade de Granizo	Hail Storm	Mágica Instantânea	Incomum	,75	1,50
Tornado	Tornado	Encantamento	Rara	1,00	3,00
Trepadeira Fustigante	Whip Vine	Invocar Barreira	Comum	,10	,25
Vegetação Rasteira	Undergrowth	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Vento Estilhaçador	Splintering Wind	Encantamento	Rara	2,00	3,00

VERMELHAS

Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Agente de Stromgald	Agent of Stromgald	Invocar Cavaleiro	Comum	,10	,25
Agouro do Fogo	Omen of Fire	Mágica Instantânea	Rara	3,00	4,00
Arlequim do Cãos	Chaos Harlequin	Invocar Arlequim	Rara	2,00	3,00
Batedor Escravizado	Enslaved Scout	Invocar Goblin	Comum	,10	,25
Capitão Celeste Mercenário	Rogue Skycaptain	Invocar Mercenário	Rara	3,00	4,00
Cavalaria de Varchild	Varchild's War-Riders	Invocar War-Riders	Rara	6,00	8,00
Centelha da Morte	Death Spark	Mágica Instantânea	Incomum	0,75	1,50
Cruzado de Varchild	Varchild's Crusader	Invocar Cavaleiro	Comum	,10	,25
Fúria Bestial	Bestial Fury	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Grito de Guerra dos Gorilas	Gorilla War Cry	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Guerrilheiros Balduvianos	Balduvian War-Makers	Invocar Bárbaros	Comum	,10	,25
Horda Balduviana	Balduvian Horde	Invocar Bárbaros	Rara	,10	,25
Incendiar	Burnout	Mágica de Interrupção	Incomum	,75	1,50
Justiça Primitiva	Primitive Justice	Feitiço	Incomum	,75	1,50

Pilhagem	Pillage	Feitiço	Incomum	2,00	3,00
Pirocinesia	Pyrokinesis	Mágica Instantânea	Incomum	,75	1,50
Soldado da Fortuna	Soldier of Fortune	Invocar Mercenário	Incomum	,75	1,50
Tática de Guerrilha	Guerrilla Tactics	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Voz do Veterano	Veteran's Voice	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Xama da Tempestade	Storm Shaman	Invocar Clérigo	Comum	,10	,25
Xama dos Gorilas	Gorilla Shaman	Invocar Gorila	Comum	,10	,25





PRETAS

Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Adnato Soldeviano	Soldevi Adnate	Invocar Clérigo	Comum	,10	,25
Alta Guarda de Lim-Dûl	Lim-Dûl's High Guard	Invocar Esqueleto	Comum	,10	,25
Conhecimento Fatal	Fatal Lore	Feitiço	Rara	3,00	4,00
Contágio	Contagion	Mágica Instantânea	Incomum	,75	1,50
Dádiva Phyrexiana	Phyrexian Boon	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Demônio Fantasmal	Phantasmal Fiend	Invocar Fantasma	Comum	,10	,25
Distopia	Dystopia	Encantamento	Rara	3,00	4,00
Espião de Stromgald	Stromgald Spy	Invocar Espião	Incomum	,75	1,50
Exalações de Decadência	Stench of Decay	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Fartura ou Penúria	Feast or Famine	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Força Febril	Fevered Strength	Mágica Instantânea	Comum	,10	,25
Guardião de Tresserhorn	Keeper of Tresserhorn	Invocar Guardião	Rara	5,00	7,00
Horror Krovikano	Krovikan Horror	Invocar Horror	Rara	2,00	3,00
Informação Falsa	Misinformation	Mágica Instantânea	Incomum	1,00	3,00
Mortos Balduvianos	Balduvian Dead	Invocar Zumbis	Incomum	,75	1,50
Mosquito do Pântano	Swamp Mosquito	Invocar Mosquito	Comum	,10	,25
Osteomancia	Casting of Bones	Encantar Criatura	Comum	,10	,25
Peste Krovikana	Krovikan Plague	Encantar Criatura	Incomum	,75	1,50
Ratos Empestiados	Diseased Vermin	Invocar Ratos	Incomum	,75	1,50
Ritual da Máquina	Ritual of the Machine	Feitiço	Rara	7,00	9,00
Traças de Livro Insidiosas	Insidious Bookworms	Invocar Vermes	Comum	,10	,25

DOURADAS

Nome	Nome Original	Tipo	Raridade	Min.	Max.
Arco de Energia	Energy Arc	Mágica Instantânea	Incomum	,75	1,50
Bênção da Natureza	Nature's Blessing	Encantamento	Incomum	,75	1,50
Cofre de Lim-Dûl	Lim-Dûl's Vault	Mágica Instantânea	Incomum	2,00	3,00
Infortúnio	Misfortune	Feitiço	Rara	3,00	4,00
Mago Errante	Wandering Mage	Invocar Clérigo	Rara	3,00	4,00
Noite de Inverno	Winter's Night	Encantar Mundo	Rara	2,00	3,00
Paladino de Lim-Dûl	Lim-Dûl's Paladin	Invocar Paladino	Incomum	2,00	3,00
Phelddagrif	Phelddagrif	Invocar Lenda	Rara	3,00	5,00
Senhor de Tresserhorn	Lord of Tresserhorn	Invocar Lenda	Rara	8,00	12,00
Surto de Força	Surge of Strength	Mágica Instantânea	Incomum	,75	1,50

Esta lista abrange as cartas de ALIANÇAS, a série limitada de Era Glacial. As cotações baseiam-se em seu valor no mercado norte-americano, em dólares, e vão ajudá-lo a entender melhor o valor de cada carta. Atenção: NÃO use dinheiro para negociar cartas.

GURPS

GOBLINS!

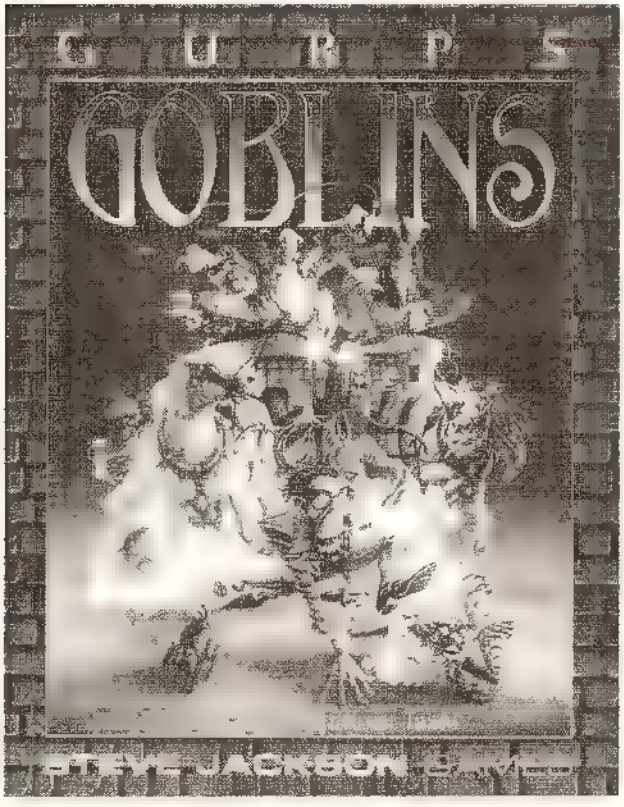
A novidade que vai revolucionar o sistema GURPS

Steve Jackson não é nada bobo. Percebendo o sucesso dos jogos de seu rival Mark Rein•Hagen, o pai do sistema GURPS resolveu fazer mudanças em seus livros-suplementos. Agora ele aposta em cenários mais ricos, ambientações mais detalhadas, e menos regulamentos complicados para atazanar a vida do jogador. Isso é o que vemos em ***Goblins***, o mais novo suplemento para GURPS.

GURPS Goblins faz com os monstrinhos medievais exatamente o mesmo que *Vampiro: A Máscara* fez com os vampiros. Pegou uma criatura simples, sem grandes segredos, e transformou-a em um personagem absurdamente complexo, de psicologia profunda, e cheio de variantes. É certo que os vampiros já tinham sua dose de mistério, e Rein•Hagen apenas acrescentou detalhes para torná-los mais dramáticos, sedutores e fascinantes... mas fazer o mesmo com o goblin, a criaturinha mais vulgar da fantasia medieval, é façanha das mais valorosas!

GOBLINS LONDRINOS

Não, ***GURPS Goblins*** não é um jogo de dungeons, dragões e tesouros. O cenário é uma fictícia Londres Georgiana, em 1830 — mais ou menos como as histórias de Sherlock Holmes ou o jogo *Castle Falkenstein*. Não há dragões, mas há monstros de todas as formas e tamanhos. Eles estão por toda a parte. Vivem nas casas dos personagens. Eles *são* os personagens!



Esqueça aquele goblin tradicional de *GURPS Fantasy*, verde e baixinho, que pode ser explicado em dois ou três parágrafos. O personagem de ***GURPS Goblins*** é bem diferente. Não existem goblins iguais, e nem mesmo goblins típicos. O menor goblin conhecido em Londres mede 35cm de altura, o mais alto passa dos três metros e meio, e o mais pesado tem mais de 400 quilos. A cor da pele pode ser muito variada, e também o comprimento dos membros: alguns goblins têm braços tão longos, e pernas tão curtas, que preferem caminhar sobre as mãos e segurar coisas com os pés!

O temperamento deste goblin não é muito diferente daquele que já conhecemos. Cobiça é sua maior motivação, seguida pelo medo, vingança, vaidade e luxúria. Imagine a dificuldade para sobreviver em uma sociedade inteira de criaturas assim (deve ser quase tão ruim quanto São Paulo ou Nova Iorque).

Quando nascem, os goblins são todos iguais. Não têm sexo, e nem mesmo nomes — são chamados apenas de Prole. Eles não herdam nenhum traço dos pais. Quando atingem a idade de seis anos, contudo, sofrem uma súbita metamorfose que vai resultar em suas absurdamente diferentes formas adultas: imenso ou minúsculo, musculoso ou mirrado, homem ou mulher. Traumas sofridos enquanto Prole terão influência sobre o goblin adulto. Uma Prole que tenha sido abandonada na neve, por exemplo, resultará em um goblin com tolerância ao frio e pelagem.

LIVRO DIFERENTE

Quem estava acostumado com outros suplementos de GURPS vai estranhar ***Goblins***. Para começar, o livro é muito mais bonito. Já era possível sentir uma melhora visual nos livros mais recentes, como *Robots*, *Cthulhupunk* e *Ultratech 2th Edition*, mas em ***Goblins*** o salto de qualidade é bem maior.

Das 144 páginas, dois terços são coloridas — o que já é novidade em termos de GURPS. A diagramação é clássica, mas agradável, fugindo do insosso visual jornalista dos outros livros. E as ilustrações são de estilo marcante e extremamente caricato, mostrando os goblins em toda a sua engraçada riqueza de caras e caretas.

Mas a maior revolução é o fato de que você consegue folhear páginas e mais páginas sem encontrar *nenhuma* regra de GURPS. ***Goblins*** realmente usa textos mais fortes e uma história mais elaborada, deixando para trás a complicação regulamentar que constitui a maior crítica ao jogo. Muitas soluções criativas também eliminam ou descomplicam regras já existentes: a covardia dos goblins, por exemplo, é tamanha que você nunca chegará a usar regras avançadas de combate — um dos lutadores sempre foge antes! Após este livro, GURPS não será mais o mesmo.

Goblins acaba de ser lançado nos EUA, e é remota a chance de que venha a ser traduzido tão cedo. Mas, para quem não tem problemas com a língua inglesa, este é um suplemento que vale a pena.

PALADINO

GURPS Goblins, Malcolm Dale & Klaude Thomas. Steve Jackson Games, EUA, 1996, 144 págs

DICAS DE MESTRE

O VILÃO

Aquele que os jogadores adoram odiar

U

deixados para trás.

de alguém na ponta da lança.

tudo mais
monetária. T
que o rei ofereceu uma
tesouro em seu esconderijo.

um sucesso.

GURPS

No ano de 2556, começa a ser formada a Liga Estelar — uma federação que une as várias colônias terrestres espalhadas pelo espaço, e que tornaram-se estados independentes. Com a aliança nasceu uma Era de Ouro para a humanidade, e a tecnologia alcançou níveis inimagináveis. A paz durou muito, mas não para sempre: séculos depois, a Liga Estelar foi desmembrada e a humanidade mergulhou nas Guerras da Sucessão.

Os campos de batalha formam dominados pelos Mechs, as mais poderosas máquinas de guerra jamais construídas. São veículos enormes, de forma humana, mais rápidos, fortes e resistentes que qualquer tanque do século 20. Carregam montes de armas montadas sobre seus cascos, armas como lasers, canhões e mísseis. Um Mech pode destruir praticamente qualquer coisa — exceto, talvez, outro Mech. Mas mesmo essas máquinas de guerra tão poderosas têm uma fraqueza: são únicas. Com a raça humana em guerra, a ciência é esquecida a cada década que passa. As maravilhas tecnológicas da Era de Ouro já não são possíveis hoje, 500 anos depois. Ninguém mais lembra-se de como se constrói um Mech, e os Mechguerreiros são obrigados a saquear máquinas arruinadas como abutres, em busca de peças de reposição.

BATTLETECH

O definitivo sistema de guerra em GURPS

É neste futuro negro de saque e pilhagem que se passa *Battletech*, um dos jogos de miniaturas mais populares que existem. Inspirado no desenho animado japonês *Macross* (que assistimos aqui no Brasil como *Robotech*), o jogo tem até versões para videogames e PCs. Trata se de *Mechwarrior*, bastante conhecido entre os apreciadores de diversões eletrônicas

Battletech tem uma versao em RPG, que também chama-se *Mechwarrior*. Nele, além das regras de combate de miniaturas, existe também o *RolePlay* dos personagens que comandam as máquinas. O mundo de *Battletech* é repleto de intrigas políticas, golpes de estado e numerosas facções de Mechguerreiros que lutam pelo poder. E existe ainda a eterna busca pela tecnologia perdida, um tesouro inestimável que pode estar esquecido em algum galpão, caverna ou prédio abandonado, em alguma parte do mundo. Um ambiente rico em oportunidades de aventuras, sem dúvida.

Battletech existe em português, mas *Mechwarrior* não e não há qualquer previsão de que venha a ser traduzido. Com as regras deste artigo, contudo, você poderá usar os Mechs e seu cenário em aventuras de GURPS. A adaptação é livre, e jogadores de *Battletech* podem encontrar diferenças entre as regras deste artigo e as do jogo original: se acharem essas diferenças importantes, fiquem livres para alterá-las.

Battletech em GURPS

A Terra vai mal no século 31. Grandes cidades estão em ruínas, e as casas de Mechguerreiros lutam pelo domínio do pouco de civilização que resta. Existem colônias humanas no espaço, mas nem todos têm acesso a elas

Se você espera sentar-se no comando de uma máquina destruidora e sair detonando tudo e todos, pode esquecer. A rotina do Mechguerreiro é bem mais dura que isso. Ele pode até divertir-se explodindo tudo, mas acontece que a vida não termina com a vitória. O Mech estará danificado depois da batalha. Não existe mais no mundo tecnologia para consertá lo. E outros Mechs inimigos estão marchando em sua direção. .

Não se pode mais construir Mechs, e nem reparálos. Eles e suas armas são máquinas de NT 10, e a tecnologia da Terra regrediu para NT 8. Isso significa que ninguém tem as perícias necessárias para cuidar corretamente da manutenção de Mechs, ou suas armas. Sao comuns os Mechs ultramodernos que transportam armas primitivas, como metralhadoras e lança-chamas.

Partes de um Mech podem ser instaladas em outros Mechs de mesmo modelo, com testes da perícia Mecânica, feitos com redutor de -10, devido à diferença entre o NT 8 da perícia e o NT 10 dos Mechs. Armas de mesmo tipo também podem ser aproveitadas (não precisam ser de um Mech do mesmo modelo). Todas as armas são de NT 10, exceto munições, metralhadoras e lança-chamas, estes de NT 8.

Ponto de Impacto

Para combates entre Mechs vamos precisar de uma regra do Sistema Avançado de Combate: a regra Ponto de Impacto, que determina ataques contra áreas específicas do corpo. Também é possível usar apenas o Sistema Básico, sem pontos de impacto, mas não teria tanta graça. No jogo *Battletech* original, os danos localizados são importantes no combate — cada Mech tem valores próprios de Resistência a Dano e Pontos de Vida em cada parte do corpo. Além disso, parte do prazer de *Battletech* está nas batalhas entre robôs extremamente danificados, com membros destruídos e partes despedaçadas, e tendo a chance de esmagar a cabeça do Mech inimigo usando seu braço arrancado como porrete!

O Mech é dividido em cabeça, torso central, torso direito e esquerdo, braços e pernas. A destruição do torso central acaba com o Mech inteiro. Destruir um torso direito ou esquerdo inutiliza (mas não destrói) os braços e pernas daquele lado Armas e munições que estejam instaladas em uma parte destruída também se perdem.

O Mechguerreiro

O típico piloto de Mech, ou Mechguerreiro, é um personagem de 100 pontos. Ele não precisa de grandes poderes ou habilidades (pelo menos não no interior de um Mech). Para ele, as melhores vantagens são Reflexos em Combate, Hierarquia Militar, Noção do Perigo, Prontidão... e Sorte!

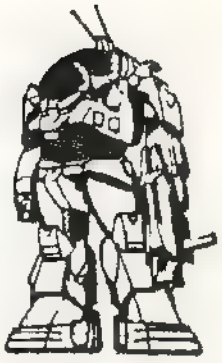
As perícias mais importantes para o personagem Mechguerreiro são as seguintes:

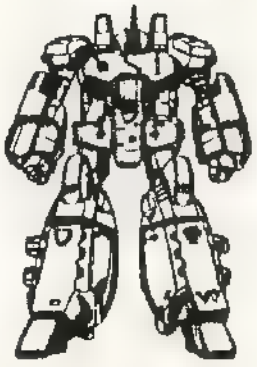
• **Pilotagem (Mechs):** indispensável. O Mech é pilotado através de um capacete especial, que transforma os impulsos do cérebro em ordens para o computador de bordo. Enquanto está com o capacete, o piloto controla o Mech como se fosse seu próprio corpo. Por esse motivo, Pilotagem (Mechs) não é uma perícia Física/Média como a Pilotagem normal: é uma perícia Mental/Média, pré-definida como IQ 6.

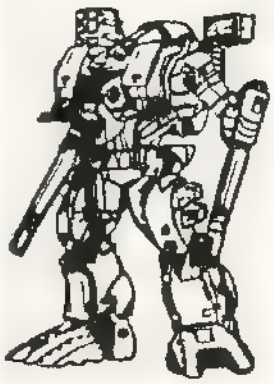
Esta perícia deve ser testada cada vez que o Mech andar, correr, saltar, esquivar se ou atacar fisicamente (com socos, chutes e outras manobras especiais). É importante um NH muito alto nesta perícia (18 é o mínimo recomendado), porque durante o combate surgem muitas condições difíceis que acrescentam redutores no teste da perícia.

• **Artilharia:** igualmente vital. O Mechguerreiro deve ter perícias de Artilharia com cada um dos diversos grupos de armas dos Mechs: Lasers (Ligeiro, Médio e Pesado), Canhões (de Partículas e Auto-Canhão), Metralhadoras, Lança-Mísseis (MCA e MLA) e Lança-Chamas. Um NH elevado também é importante, devido aos muitos redutores aplicados nos testes durante um combate.

As armas do Mech também são comandadas pelo capacete do piloto. Por isso, as perícias de Artilharia com essas armas são tratadas como Mental/Média, e também pré-definidas como IQ-6. Todas







Modificadores de Pilotagem

20 Pontos de Dano Sofridos em um Mesmo Turno	-2
Uma Perna Destruída	-6
Esquiva	-8
Soco	-2
Chute	-4
Empurrão	-4
Ataque com Clava	-2
Executar Carga	-4
Executar "Morte Vinda do Céu"	-6

Modificadores de Artilharia

Ataque à Cabeça	-5
Ataque ao Torso Central	0
Ataque ao Torso Dir/Esq	-3
Ataque ao Braço	-4
Ataque à Perna	-2
Mech Parado	0
Mech Andando	-2
Mech Correndo	-4
Mech Saltando	-6
Alvo Moveu-se 3-4 Hexes	-2
Alvo Moveu-se 5-6 Hexes	-4
Alvo Moveu-se 7-9 Hexes	-6
Alvo Saltou (some aos anteriores)	-2
Alvo Imobilizado	+4
Alvo Agachado	-2
Alcance Curto da Arma	0
Alcance Médio da Arma	-2
Alcance Longo da Arma	-4

as armas de um Mech podem ser disparadas ao mesmo tempo, sem redutor.

• **Operação de Equipamentos Eletrônicos (Controles de Ativação):** esta perícia deve ser testada para colocar o Mech em funcionamento, ativando o capacete controlador e demais funções do Mech.

• **Operação de Equipamentos Eletrônicos (Sensores):** esta perícia é usada no lugar dos testes de Visão de Audição, para conseguir informações externas. Os sensores de um Mech são primitivos e não alcançam além do campo visual normal.

• **Operação de Computadores:** os computadores que controlam os Mechs atuais são obsoletos, de NT 8. Simples processadores de dados. Mas alguns raros Mechs ainda dispõem dos formidáveis computadores da Era de Ouro, que acrescentam um bônus de +6 em todos os testes de Pilotagem e Artilharia. Quem tiver um destes deve testar a perícia para conseguir os bônus, recebendo assim uma grande vantagem em combate. Por tratar-se de aparelhagem de NT superior em dois níveis, a perícia sofre um redutor de -10.

• **Sacar Rápido (Alavanca Ejetora):** esta é uma perícia que nenhum Mechguerreiro deseja usar, mas que poderá salvar sua vida um dia. Quando um Mech explode, o piloto dispõe ainda de um instante para ejetar o cockpit com o uso desta alavanca. Falha significa a morte. O teste também pode ser feito com Destreza -2, mas dominar a perícia é sempre melhor e mais seguro.

Acertos Críticos em um Mech

Em batalhas de Mechs, o acerto crítico terá consequências muito mais decisivas. Um ataque desses pode danificar seriamente o Mech, matar seu piloto, ou mesmo destruir a máquina inteira.

Em caso de acerto crítico, assume-se que o ataque foi tão perfeito que atingiu uma fresta ou ponto fraco da armadura: a RD do alvo é ignorada, e o dano é subtraído diretamente dos PVs do Mech, ou da parte atingida.

Com a possibilidade de atravessar a armadura, um acerto crítico tem grandes chances de destruir inteiramente uma parte do Mech — e isso será extremamente perigoso para o piloto se o local atingido é a cabeça. Com o uso de Ponto de Impacto, quando terminarem os Pontos de Vida da cabeça do Mech, os próximos danos àquela área vão atingir o piloto diretamente.

Derrotando um Mech

Há três maneiras básicas de derrotar um Mech destruindo-o, incapacitando-o ou eliminando seu piloto. Um Mech será destruído quando acabarem todos os seus Pontos de Vida — ou os PVs do torso. Um piloto que esteja a bordo do Mech no momento de sua destruição total provavelmente morrerá na explosão, se não conseguir ejetar a tempo.

A destruição do Mech nem sempre é desejada. Neste mundo de tecnologia esquecida, peças de um Mech são extremamente valiosas. Então a melhor saída é matar o piloto. Isso é feito através da destruição da cabeça, onde está o cockpit. Apenas com Ponto de Impacto é possível fazer ataques diretamente contra a cabeça.

Ataques Físicos

Além de atirar com armas, os Mechs podem lutar fisicamente com socos, chutes e empurrões. Um Mech só pode atacar fisicamente se o alvo estiver em um hexe adjacente. Os modificadores de artilharia também se aplicam a ataques físicos. Certas manobras abaixo são impossíveis para certos Mechs, porque não possuem mãos.

• **Soco:** teste Pilotagem -2. O ataque causa dano igual a GDP-2d. O Mech não pode usar armas que estejam montadas naquele braço neste turno.

• **Chute:** teste Pilotagem -4. Se errar, deve fazer outro teste de Pilotagem (sem redutor) para evitar a queda do Mech. O ataque causa dano igual a GDP+1d. Acrescente 1d ao dano total se o Mech é capaz de saltar, pois os jatos de salto podem ser ativados para aumentar o dano dos chutes.

• **Empurrão:** teste Pilotagem -4. O Mech usa os dois braços para empurrar, e não pode atacar com armas que estejam nos braços neste turno. O alvo é obrigado a fazer um teste de Pilotagem para não cair.

• **Ataque com Clava:** um braço ou perna de Mech que tenha sido destruído pode ser agarrado e usado como clava. Teste Pilotagem -2. O ataque causa dano igual a Bal. O Mech não pode usar armas que estejam montadas no braço que segura a clava.

• **Carga:** teste Pilotagem -4. O Mech corre e empura o alvo com as duas mãos (não pode usar armas que estejam nos braços, portanto), causando aos dois Mechs dano igual ao valor de GDP do atacante, mais 1d para cada hexe percorrido na corrida. Depois da carga, tanto o atacante quanto o defensor devem fazer um teste de Pilotagem para evitar a queda do Mech.

• **Esquiva:** um Mech não pode esquivar-se de armas de fogo, mas pode evitar ataques físicos. É uma manobra difícil, porque o Mech é pesado demais e não foi projetado para esquivas: teste Pilotagem -8.

Mechs mais rápidos esquivam-se melhor. Divida por dois o Deslocamento (Andando) do Mech, arredonde para baixo e acrescente ao teste de Pilotagem como bônus.

"Morte Vinda do Céu"

Esta manobra muito perigosa pode decidir um combate. Ao realizar a "Morte Vinda do Céu", um Mech simplesmente salta sobre o outro, causando grandes danos com sua imensa tonelagem.

Para usar a "Morte Vinda do Céu", em primeiro lugar o Mech deve ser capaz de saltar (muitos não o são). O alvo deve estar a uma distância igual ou menor que o alcance máximo de salto (de três a seis

hexes, dependendo do Mech). Para realizar o salto o Piloto entao faz um teste de Pilotagem com redutor de -6, e -1 para cada hexe de distância além do primeiro: se tiver sucesso, atinge o alvo e causa 1d de dano por tonelada do Mech — dano que, com os Mechs mais pesados que podem saltar, pode chegar a 55d!

A vantagem desse ataque é que, com a regra Ponto de Impacto, ele atinge automaticamente a cabeça do Mech inimigo, com chances imensas de matar o piloto. A desvantagem é que o Mech autor da manobra também sofre o mesmo dano, nas pernas, já que a máquina não foi projetada para suportar tal estresse físico. A "Morte Vinda do Céu" só é vantajosa usando Ponto de Impacto, ou quando um Mech forte ataca outro muito mais fraco.

Ejeção: Salvando a Pele

O cockpit do Mech é um compartimento selado com regeneradores químicos de atmosfera, comida, água e outros mantimentos, capaz de manter o piloto e um passageiro vivos durante até uma semana. A qualquer momento, o Mechguerreiro pode ejetar o cockpit e salvar-se da destruição do Mech. A ejeção pode ser ativada automaticamente pela explosão das munições internas, ou voluntariamente pelo piloto.

Se um Mech é destruído, o piloto ainda tem um momento para ejetar antes da explosão. Teste Destreza -2 ou Sacar Rápido (Alavanca Ejetora), o que for mais alto, ambos com bônus de +1 se houver a vantagem Reflexos em Combate. Em caso de sucesso, o cockpit é lançado fora e cai de pára-quedas imediatamente atrás do Mech.

Lança-Mísseis e Auto-Canhão

A tecnologia dos mísseis teleguiados não existe mais, a melhor estratégia hoje em dia é disparar grandes salvas de mísseis pequenos, esperando que causem tanto estrago quanto possível.

Os Mechs têm dois tipos de lança-mísseis: MCA (Mísseis de Curto Alcance) e MLA (Mísseis de Longo Alcance). Ambos disparam mísseis em salvas, que variam de acordo com o número indicado ao lado do lançador. MCA-12, por exemplo, diz que o lançador pode disparar até 12 mísseis por vez. Independente de seu alcance, cada míssil causa 3d de dano.

Cada lançador carrega mísseis em quantidade suficiente para três salvas completas. Os mísseis ficam guardados dentro do Mech, na mesma parte onde estão os lançadores. Existe o risco de que um acerto crítico contra esse local possa explodir os mísseis, causando grandes estragos (veja a regra opcional Explosão de Munições, logo adiante).

O auto-canhão é uma arma de tiro rápido, que dispara cargas explosivas, sendo capaz de disparar até 5 tiros por vez. Ele carrega munição para 20 tiros.

Outras Regras

Battletech possui muitas outras regras, que podem ser adaptadas ao GURPS. O uso ou não destas regras vai depender dos jogadores ou do Mestre.

Fase de Calor: a movimentação de as armas do Mech produzem muito calor. Para cada hexe que o Mech se moveu naquele turno, e para cada dado de dano provocado pelas armas que disparou, ele sofre 1 ponto de dano interno (não considere a RD). Todos os Mechs possuem dissipadores de calor, cada um capaz de anular 1d desse dano: Mechs em geral têm 10 dissipadores; o Shadow Hawk, Griffin e Wolverine têm 12; o Thunderbolt tem 15; o Marauder, 16, o Warhammer e o Battlemaster, 18.

Retaguarda Fraca: as costas do Mech são mais fracas, tendo apenas ¼ da RD normal do torso, arredondada para baixo.

Explosão do Reator: em caso de acerto crítico contra o torso central, jogue 2d. Um resultado 2 indica que o reator central foi atingido. O Mech inteiro explode, matando o piloto se ele não ejetar a tempo.

Danos ao Giroscópio: em caso de acerto crítico contra o torso central, jogue 2d. Um resultado 3 ou 4 indica que o giroscópio foi danificado. O piloto do Mech sofre redutor de -3 nos próximos testes de Pilotagem. O redutor é cumulativo com outros danos ao giroscópio.

Explosão de Munições: as munições das metralhadoras, lança-mísseis, lança-chamas e auto-canhões ficam guardadas na mesma parte do corpo onde estão as armas. Em caso de acerto crítico nesses locais, jogue 2d. Um resultado 2 indica a explosão das munições e destruição automática daquela parte do corpo. A explosão das munições ativa automaticamente a ejeção do cockpit, sem que o piloto possa fazer nada para evitar.

Arena ou Aventura?

Battletech em GURPS pode ser jogado de várias maneiras. Desde simples batalhas entre os aventureiros, no estilo "arena", até aventuras de RPG propriamente ditas. O uso de miniaturas vai ajudar bastante em ambos os casos, podem ser usadas até as próprias miniaturas de *Battletech*, encontradas em casas especializadas.

Campanhas de *Battletech* podem girar em volta da busca pela tecnologia perdida. Mechs novos aguardam para serem descobertos em locais secretos pelo mundo. Os PCs poderiam começar a campanha pilotando Mechs fracos, como o Locust, Wasp e Stinger, ultrapassando os desafios aos poucos e encontrando Mechs cada vez mais poderosos. Intrigas, tramas políticas e golpes de estado também fazem parte do mundo conturbado de *Battletech*, podendo ser bastante exploradas pelo Mestre.

Fora do cenário de *Battletech*, os Mechs devem ser usados com cuidado. Eles combinam com campanhas de *Supers*, *Cyberpunk* e *Viagem no Tempo* — mas em certos cenários, como já foi dito, um Mech pode ser derrotado apenas por outro Mech. Uma pequena tropa de Mechs daria um bom oponente para um grupo de Supers.

PALADINO

TIPOS DE MECHS

De modo geral, Mech mais leves são mais rápidos, mais fracos e têm menos armas. Os muito pesados são os preferidos: embora lentos, são muito fortes, blindados e com armas mais destruidoras. Cada Mech tem as seguintes características:

Tonelagem: o peso do Mech em toneladas. Indica também sua ST, sendo que cada tonelada vale 5 pontos de ST. Obviamente, quanto mais pesado o Mech, maior será o dano causado por seus socos e chutes.

Deslocamento: três valores de Deslocamento serão mostrados: Andando/Correndo/Saltando, que indicam a velocidade máxima do Mech em hexes (um hexe "de Mech" tem trinta metros de diâmetro) ao executar essas manobras.

Estrutura Interna: são os Pontos de Vida do Mech. Se usarmos a regra Ponto de Impacto, cada parte do corpo terá seus próprios Pontos de Vida. Quando os PVs de uma determinada parte chegarem a zero, ela estará destruída.

Armadura Total: a RD geral do Mech, no Sistema Básico de Combate. No Sistema Avançado, cada parte do Mech tem sua própria RD.

Armas: as armas carregadas por cada Mech e sua localização em seu corpo. Metralhadoras podem ser substituídas por lança-chamas.

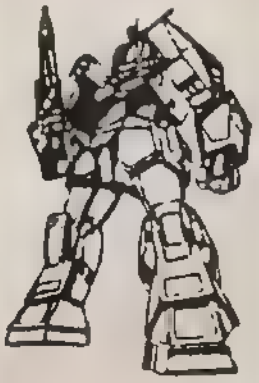
ARCHER

Tonelagem: 70 **ST:** 350
Dano Básico: GDP 36D/Bal 38D
Deslocamento: 4/6/0
Estrutura Interna: 535 PVs
Armadura Total: RD 110

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	110	110
Torso Dir/Esq	75 cada	85
Braço Dir/Esq	55 cada	100
Perna Dir/Esq	75 cada	75

Armas	Localização
2 Canhoes de Partículas	BDir, BEsq
1 MCA-12	TDir
2 Lasers Médios	TDir, TEsq
2 Lasers Ligeiros	TDir, TEsq
2 Metralhadoras	TDir, TEsq

GRIFFIN

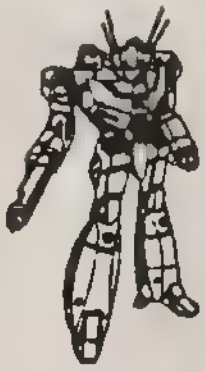


Tonelagem: 55 **ST:** 275
Dano Básico: GDP 28D+2/Bal 30D+2
Deslocamento: 5/8/5
Estrutura Interna: 455 PVs
Armadura Total: RD 100

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	90	100
Torso Dir/Esq	65 cada	100
Braço Dir/Esq	45 cada	70
Perna Dir/Esq	65 cada	85

Armas	Localização
1 Canhao de Partículas	BDir
1 MLA-10	TDir

WASP



Tonelagem: 20 **ST:** 100
Dano Básico: GDP 11D/Bal 13D
Deslocamento: 6/9/6
Estrutura Interna: 165 PVs
Armadura Total: RD 30

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	20
Torso Central	30	30
Torso Dir/Esq	25 cada	30
Braço Dir/Esq	15 cada	20
Perna Dir/Esq	20 cada	25

Armas	Localização
1 Laser Médio	BDir
1 MCA-2	TEsq

TABELA D

ARMAMENTO GERAL TIPO

Laser Ligeiro	perf
Laser Médio	perf
Laser Pesado	perf
Canhão de Partículas	perf
Auto-Canhão	cont
Míssil de Longo Alcance	cont
Míssil de Curto Alcance	cont
Metralhadora	perf.
Lança-Chamas	esp

Abreviaturas

TCen: Torso Central

TDir: Torso Direito

TEsq: Torso Esquerdo

WARHAMMER

Tonelagem: 70 **ST:** 350
Dano Básico: GDP 36D/Bal 38D
Deslocamento: 4/6/0
Estrutura Interna: 535 PVs
Armadura Total: RD 110

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	110	110
Torso Dir/Esq	75 cada	85
Braço Dir/Esq	55 cada	100
Perna Dir/Esq	75 cada	75

Armas	Localização
2 Canhoes de Partículas	BDir, BEsq
1 MCA-12	TDir
2 Lasers Médios	TDir, TEsq
2 Lasers Ligeiros	TDir, TEsq
2 Metralhadoras	TDir, TEsq

THUNDERBOLT

Tonelagem: 65 **ST:** 325
Dano Básico: GDP 33D+2/Bal 35D+2
Deslocamento: 4/6/0
Estrutura Interna: 520 PVs
Armadura Total: RD 150

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	105	150
Torso Dir/Esq	75 cada	120
Braço Dir/Esq	50 cada	100
Perna Dir/Esq	75 cada	145

Armas	Localização
1 Laser Pesado	BDir
1 MLA-15	TDir
3 Lasers Médios	TEsq
1 MCA-2	TDir
2 Metralhadoras	BEsq

WOLVERINE

Tonelagem: 55 **ST:** 275
Dano Básico: GDP 28D+2/Bal 30D+2
Deslocamento: 5/8/5
Estrutura Interna: 455 PVs
Armadura Total: RD 100

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	40
Torso Central	90	100
Torso Dir/Esq	65 cada	100
Braço Dir/Esq	45 cada	60
Perna Dir/Esq	65 cada	80

Armas	Localização
1 Auto-Canhão	BDir
1 MCA-6	TEsq
1 Laser Médio	Cabeça

PHOENIX HAWK

Tonelagem: 45 **ST:** 225
Dano Básico: GDP 23D+2/Bal 25D+2
Deslocamento: 6/9/6
Estrutura Interna: 375 PVs
Armadura Total: RD 115

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	30
Torso Central	70	115
Torso Dir/Esq	55 cada	90
Braço Dir/Esq	35 cada	60
Perna Dir/Esq	55 cada	75

Armas	Localização
1 Laser Pesado	BDir
2 Lasers Médios	BDir, BEsq
2 Metralhadoras	BDir, BEsq

DE ARMAS

DANO	ALCANCE (em Hexes)		
	Curto	Médio	Longo
6d	1	2	3
10d	1-3	4-6	7-9
16d	1-5	6-10	11-15
25d	1-6	7-12	13-18
10d	1-6	7-12	13-18
3d	1-7	8-14	15-21
3d	1-3	4-6	7-9
5d	1	2	3
5d	1	2	3

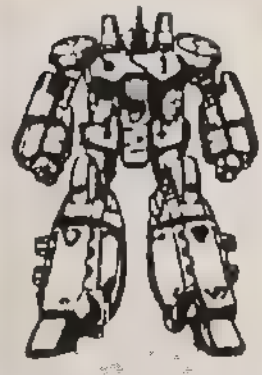
BDir: Braço Direito

BEsq: Braço Esquerdo

PDir: Perna Direita

PEsq: Perna Esquerda

CRUSADER



Tonelagem: 65 **ST:** 325
Dano Básico: GDP 33D+2/Bal 35D+2
Deslocamento: 4/6/0
Estrutura Interna: 510 PVs
Armadura Total: RD 170

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	105	170
Torso Dir/Esq	75 cada	120
Braço Dir/Esq	50 cada	100
Perna Dir/Esq	70 cada	125

Armas	Localização
2 MLA-15	BDir, BEsq
2 MCA-6	TDir, TEsq
2 Lasers Médios	BDir, BEsq
2 Metralhadoras	BDir, Besq

MARAUDER

Tonelagem: 75 **ST:** 375
Dano Básico: GDP 38D+2/Bal 40D+2
Deslocamento: 4/6/0
Estrutura Interna: 570 PVs
Armadura Total: RD 175

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	115	175
Torso Dir/Esq	80 cada	85
Braço Dir/Esq	60 cada	110
Perna Dir/Esq	80 cada	90

Armas	Localização
2 Canhões de Partículas	BDir, BEsq
2 Lasers Médios	BDir, BEsq
1 Auto-Canhão	TDir

BATTLEMASTER

Tonelagem: 85 **ST:** 425
Dano Básico: GDP 43D+2/Bal 45D+2
Deslocamento: 4/6/0
Estrutura Interna: 650 PVs
Armadura Total: RD 200

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	135	200
Torso Dir/Esq	90 cada	140
Braço Dir/Esq	70 cada	120
Perna Dir/Esq	90 cada	130

Armas	Localização
1 Canhão de Partículas	BDir
3 Lasers Médios	TDir
3 Lasers Médios	TEsq
1 MCA-6	TEsq
2 Metralhadoras	BEsq

LOCUST

Tonelagem: 20 **ST:** 100
Dano Básico: GDP 11D/Bal 13D
Deslocamento: 9/12/0
Estrutura Interna: 165 PVs
Armadura Total: RD 50

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	40
Torso Central	30	50
Torso Dir/Esq	25 cada	40
Braço Dir/Esq	15 cada	20
Perna Dir/Esq	20 cada	40

Armas	Localização
1 Laser Médio	TCen
2 Metralhadoras	BDir, BEsq

STINGER

Tonelagem: 20 **ST** 100
Dano Básico: GDP 11D/Bal 13D
Deslocamento: 6/9/6
Estrutura Interna: 165 PVs
Armadura Total: RD 30

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	20
Torso Central	30	30
Torso Dir/Esq	25 cada	30
Braço Dir/Esq	15 cada	20
Perna Dir/Esq	20 cada	25

Armas	Localização
2 MLA-15	BDir, BEsq
2 MCA-6	TDir, TEsq
2 Lasers Médios	BDir, BEsq
2 Metralhadoras	BDir, Besq

SHADOW HAWK

Tonelagem: 55 **ST:** 275
Dano Básico: GDP 28D+2/Bal 30D+2
Deslocamento: 5/8/3
Estrutura Interna: 455 PVs
Armadura Total: RD 115

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	45
Torso Central	90	115
Torso Dir/Esq	65 cada	90
Braço Dir/Esq	45 cada	80
Perna Dir/Esq	65 cada	80

Armas	Localização
1 Auto-Canhão	TEsq
1 MLA-5	TDir
1 MCA-2	TEsq
1 Laser Médio	BDir

RIFLEMAN

Tonelagem: 60 **ST:** 300
Dano Básico: GDP 33D/Ba 35D
Deslocamento. 4/6/0
Estrutura Interna: 495 PVs
Armadura Total: RD 110

Armadura	PVs	RD
Cabeça	15	30
Torso Central	100	110
Torso Dir/Esq	70 cada	75
Braço Dir/Esq	50 cada	75
Perna Dir/Esq	70 cada	60

Armas	Localização
2 Lasers Pesados	BDir, BEsq
2 Auto-Canhões	BDir, BEsq
2 Lasers Médios	TDir, TEsq

Mortais que caçam vampiros, e sua visão destas criaturas. Mas o que eles sabem está correto?

COMO SE TORNAR UM CAÇADOR DE BRUXAS (E OUTRAS CRIATURAS) E SOBREVIVER A ISSO

Um Manual Estratégico e Filosófico Recomendado para Caçadores Novatos ou Experientes

Por Leland Mc Dowell

Ok. Se você está lendo isso é porque resolveu entrar no mesmo ramo que eu. Tudo bem. Como dizem, existe louco para tudo. O material reunido neste artigo é verídico, fruto de dez anos de estudo e dedicação. Portanto, não despreze as informações que lerá à seguir. Elas poderão ser de imensa ajuda em casos de necessidade e evitar inúmeros erros freqüentes, principalmente se você for um novato. Boa leitura!

A Profissão de Caçador

Não há nenhuma data precisa a respeito da época exata em que surgiram os caçadores, mas há um certo consenso entre os estudiosos do assunto (e acredite, eles existem) de que a Idade Média foi o período áureo da caça, o que é um tanto óbvio. Acredita-se também que por volta desta época, o século XII, foram descobertos os primeiros indícios reais da existência de criaturas sobrenaturais (leia-se vampiros, lobisomens, bruxas e fantasmas), com a criação da Santa Inquisição pela Igreja Católica.

Independentemente da data exata de seu surgimento, o número de caçadores vem aumentando assustadoramente. Isso torna nossa profissão uma das mais procuradas por aqueles que conseguem enxergar além do véu de mentiras que os grandes conspiradores insistem em colocar sobre nossas vistas. É uma pena que poucos sobrevivam à primeira visão da verdadeira e terrível realidade.

O que leva alguém a tornar-se um caçador? Que motivos se escondem em nossas mentes predatórias? São poucas as pessoas que têm a capacidade de entender os vários fatores influenciadores e os diferentes tipos de motivação. Vamos a eles:

A Busca Pela Verdade: Alguns de nós têm como fator principal a incessante busca pela verdade e a constante negação dos padrões pré-estabelecidos. Eles sabem que algo está sendo escondido de nós. Que certas coisas não podemos saber. E é contra isso que todos eles lutam. Se os fatos reais não vêm à tona, se a verdade está afogada sob um mar de mentiras, nós devemos estar dispostos a mergulhar em busca deste tesouro escondido. Neste quadro se encaixam agentes governamentais inconformados (como o rapazinho daquela série de TV... como era mesmo o nome?), repórters e estudiosos (como eu).

Loucura: Certos caçadores são simplesmente psicóticos assassinos. Às vezes o indivíduo atinge um estágio em que matar seres humanos se torna algo fácil, tão fácil que se vê privado da emoção e caráter de divertimento (ou seja: perde a graça). Se um indivíduo nestes moldes tem a sorte (?) de esbarrar com um vampiro ou lobisomem durante suas andanças noturnas, e sobrevive ao encontro, ele acaba por se tornar um dos nossos. A simples hipótese da presença de seres fantásticos, em um mundo que ele considerava completamente banal, é capaz de lhe dar nova motivação e trazê-lo de volta à vida. Como exemplo temos os maníaco-depressivos, psicóticos em último estágio e *serial killers* em geral.

Curiosidade: Certas pessoas perseguem seres fantásticos por pura curiosidade ou necessidade de conhecimento científico. São o que chamamos de estudiosos de ocultismo. (Por favor, não me entendam mal. Estou me referindo a estudantes *de verdade*, não a leitores daquele escritor sul-americano...).

Estas pessoas não estão interessadas na destruição destes seres. Sem intenção de fazer trocadilho infame, uma entrevista com um vampiro ou uma hora com um lobisomem já seriam mais que suficientes. Alguns são um pouco mais radicais, contudo, procurando capturar espécimes a fim de concluir estudos mais aprofundados a respeito de sua anatomia (leia-se dissecação). Aqui enquadram-se estudantes de parapsicologia, ocultistas, psicólogos, cientistas loucos e desocupados.

Vingança: Às vezes uma criatura enlouquecida e esfomeada invade a casa de um cidadão comum e acaba matando a família inteira, com exceção do pequeno Johnny Boy, que estava no quarto jogando videogame. Johnny Boy cresce traumatizado, investiga o caso, descobre que o assassino é um vampiro e resolve caçá-lo. Este é o exemplo mais claro de caçador movido pela vingança. Claro que existem variações: às vezes é uma namorada que morre, ou então o garoto se chama Billy Boy em vez de Johnny. De qualquer forma, a vingança não é um dos motivos mais louváveis, mas é um dos mais fortes. Um caçador com essa motivação é extremamente obstinado e nunca se entrega sem uma boa luta (e, se tiver que se sacrificar para que a criatura morra, sem problemas). Esta motivação pode ser facilmente encontrada em conjunto com as já citadas acima. Neste grupo se encaixam cidadãos comuns, garotinhos órfãos e heróis de filmes de terror.

Verdades e Mentiras

• Vampiros podem ser afastados com alho

Verdadeiro. Isso está intimamente ligado aos sentidos ampliados de um vampiro. Quer dizer que o órgão olfativo de um vampiro é muito mais sensível que o de um ser humano. E todos nós sabemos que alho cheira muito mal. .

• Lobisomens só se transformam durante a lua cheia

Falso. Já ouvi falar de lobisomens que se transformam quando têm vontade. Ainda estou estudando sobre isso, mas creio que a transformação de alguns licantropos pode estar vinculada a circunstâncias diferentes, como o dia da semana, dia do mês, posição dos astros...

• Uma estaca cravada no coração de um vampiro é capaz de matá-lo

Falso. A estaca só é capaz de paralisar um vampiro, e mesmo assim por pouco tempo. Se a estaca for retirada o sanguessuga estará novinho em folha.

• Bruxas se locomovem voando em vassouras

Verdadeiro. A bruxaria está intimamente ligada à identidade feminina, por isso a vassoura é utilizada como ícone máximo desta identidade. Este símbolo está vinculado principalmente aos estereótipos sociopáticos, psicológicos e comportamentais da Idade Média que foram estudados pelo maravilhoso (embora desconhecido) psicólogo alemão Wolfgang Hapburgg. **Nota:** se você não entendeu nada, não se preocupe. Essa explicação envolve conceitos que só um caçador e parapsicólogo realmente experiente entenderia.

• Vampiros podem ser afastados com uma cruz ou qualquer outro símbolo religioso
Falso. Vampiros são seres que já morreram, estiveram do outro lado e resolveram voltar. São mortos-vivos e ateus por natureza. Por isso uma cruz (ou qualquer outro símbolo religioso) tem tanto efeito sobre um vampiro quanto uma imagem promocional do tigre Tony ou uma garrafa de Coca-Cola.

• Lobisomens são criaturas loucas e atormentadas por natureza
Verdadeiro. Certa vez, em uma de minhas inúmeras andanças, fui capaz de ver um grupo de lobisomens vestidos como índios, com tangas e pintura nos rostos, e empunhando machadinhas. Só podiam ser loucos foragidos de um hospício.

• Magos existem
Verdadeiro. A prova mais clara é aquele rapaz, o tal David Copperfield. Ou você ainda acredita que aquele número com a Estátua da Liberdade foi só um truque?

• Fadas e Gnomos existem, e ajudam aqueles que compram bonequinhos, lhes dão doces na hora das refeições e dizem seus nomes em oração três vezes ao dia
Falso. Fadas não existem. Assunto encerrado.

• Vampiros podem mudar de forma
Verdadeiro. Alguns podem ir até além das formas tradicionais (lobo, morcego e névoa), podendo transformar-se em outros animais não tão convencionais, como falcões, gatos e coelhos.

• O Conde Drácula realmente existiu
Verdadeiro. Ele não só existiu como ainda existe. Chama-se Vlad Tepes (ou Vlad, o Empalador) e mora em Nova Iorque, em uma mansão enorme, próxima à Quinta Avenida.

Organizações de Caçadores

Como já mencionei em um tópico anterior, a profissão (se é que podemos chamar assim) é um tanto quanto restrita. Embora o número de caçadores esteja aumentando sensivelmente, a discrepância numérica em comparação com nossos adversários ainda é grande.

Assim como os vampiros, caçadores tendem a ser solitários e intimistas, não aceitando normalmente mais de uma pessoa como companhia. Por estes e por outros motivos são raras as organizações de caça.

A Inquisição é só uma piada de mau gosto. Todos com um mínimo de bom senso sabem, seus poderes absolutos de caça e condenação foram revogados após a Reforma no século XVI. Ignore tudo que ouvir a respeito. Alguns insistem que a Inquisição continua na ativa; outros dizem até que ela alterou seu nome para Sociedade de Leopoldo, mas tudo não passa de boato. Aliás, que criatura temeria um grupo de velhos que que autodenominam Sociedade de Leopoldo?!

Por fim, temos um tipo de organização mais recente, os clubes de caça. Pouco se sabe sobre eles, mas acredito eu que devam funcionar mais ou menos como uma espécie de sociedade secreta. Estão espalhados pelas principais cidades norte-americanas, e usam sempre algum outro tipo de estabelecimento como fachada. O objetivo é supostamente proporcionar uma troca de informações entre caçadores novatos e experientes. Mas nem tudo é favorável. A admissão de membros é extremamente restrita, e já ouvi sobre casos de vários caçadores que desapareceram após entrar em contato com este tipo de organização. Há suspeitas, inclusive, de que trata-se de uma engenhosa armadilha arquitetada pelas criaturas para atrair caçadores incautos.

A Chama Primordial

Sei que pode parecer óbvio, mas mantenha sempre em mente que uma caçada só é bem sucedida se você estiver bem equipado. Embora uma M16 ou rifle de caça sejam úteis, não se iluda pensando que possam ser suficientes para deter um vampiro. Não deixe as armas em casa, mas carregue sempre algo mais.

Isso me lembra o que aconteceu com meu amigo Ghunter Cowann, um velho ex-fuzileiro. Há cerca de dois anos ele se encheu de armas e munições, partindo atrás do vampiro que matou sua família. Havia de tudo em sua caminhonete daquele: rifles, mini-uzis, metralhadoras e até um maçarico para consertos de emergência (nunca se sabe quando um carro vai bater ou não). No meio do caminho para Los Angeles, um acidente com outro carro provocou um leve arranhão na caminhonete. Ghunter viu que tinha amassado a dianteira e a primeira coisa que fez foi pegar o maçarico (meu amigo odiava dirigir um carro amassado). O cara do outro carro parou e veio em sua direção: era o tal vampiro. Ghunter largou o maçarico e tentou agarrar uma das potentes armas que custaram-lhe uma fortuna. Não conseguiu, pois de alguma forma o vampiro foi mais rápido e retalhou a garganta dele.

Moral da história: nem sempre as armas mais modernas são as mais eficientes. Se ele tivesse ficado bem onde estava e empunhado o maçarico, em vez de correr para as armas, o vampiro jamais teria se aproximado. Eles têm verdadeiro pavor de fogo: essa força elemental é capaz de apavorar e destruir o mais poderoso vampiro. Por isso nunca saio de casa sem isqueiro, fósforos, maçarico, tocha ou, quando possível, um lança-chamas. Use sua criatividade, mas não saia sem algo inflamável. Mesmo que você tenha uma caminhonete cheia de armas...

Conclusão

Gostaria de poder dizer que ainda existe uma margem de arrependimento, que você pode desistir de tudo simplesmente fechando esta revista e ignorando tudo o que leu neste artigo, mas não posso. Sinto muito, companheiro, mas se você chegou até aqui não há caminho de volta.

A vida de caçador é difícil. Nem todos resistem. Mas esforce-se. Dê o melhor de si para conseguir o que quer destas criaturas: poder, dinheiro, fama, conhecimento, o ou que quer que seja. Lembre-se, somos os seres humanos. Somos a maioria.

Se precisar de socorro, grite.

Dr. Leland McDowell, caçador de vampiros e acadêmico.
Tel. 000-734 466

J.M. TREVISAN

ALGUNS CAÇADORES

Nas próximas páginas serão apresentados quatro personagens que caçam vampiros. Alguns detalhes foram deixados sem muita explicação, cabendo ao Narrador completá-los como achar melhor. Podem ser usados como NPCs ou como personagens jogadores, com a permissão do Narrador. Um dos personagens, Christian O'Brian, é um Imortal criado com regras da matéria "Só Pode Haver Um" (DRAGÃO BRASIL #17). Outro, Sir Thomas Warren Smith, é também um personagem de história em quadrinhos "Evidence" nesta edição.
Os item "Boatos" utilizado na descrição dos personagens não tem correspondente nos livros de *Vampiro*. São apenas informações que circulam entre as pessoas mais bem informadas. Quase todos são falsos ou exagerados, mas alguns podem ser verdadeiros e servir de meios interessantes para começar uma Crônica. A veracidade ou não dos boatos cabe apenas ao Narrador.

REPUTAÇÃO

O termo Reputação não está explicado no livro básico de *Vampiro: A Máscara*. Trata-se de um Antecedente para caçadores, extraído do clássico livro-suplemento *The Hunters Hunted*, e serve para descobrir se Vampiros ou outros caçadores reconhecem alguém ou ouviram falar dele. Eles jogam Inteligência + Reputação do alvo, com Dificuldade 7. Um sucesso denuncia que o personagem é um caçador, mas não exatamente quem; dois sucessos permitem saber seu nome; e três ou mais sucessos permitem a alguém saber os nomes dos Vampiros que o caçador matou, o que vai provocar medo, ódio ou idolatria, dependendo de quem o reconheceu.

• Alguns Vampiros ouviram falar de você. Seu nome soa como uma sineta de jantar com outros caçadores.

•• Seu nome é conhecido por muitos Vampiros, mas a maioria deles acha que você apenas teve sorte até agora. Caçadores conhecem seu trabalho e o respeitam.

••• Muitos Vampiros vão evitar você, e até passar fome para não deixar pistas que possam atraí-lo.

Christian O'Brian

Natureza: Bon Vivant/Galante
Comportamento: Comediante
Idade Aparente: 26 anos
Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 2
Habilidades: Representação 4, Prontidão 3, Esportes 2, Esquiva 4, Lábia 4, Condução 2, Etiqueta 4, Armas Brancas 6, Música 3 (piano), Furtividade 5, Investigação 4, Linguística 3 (espanhol, francês, latim), Ocultismo 5
Antecedentes: Recursos 5, Aliados 4 (Clube de Caça), Reputação 4, Recursos 6
Força de Vontade: 9
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 4
Humanidade: 8
Despertar: 5
Arma: Sabre de Cavalaria (Dificuldade 6, Força + 4 = 8 dados)
Aspecto: Christian tem 1,75m, cabelos castanhos e compridos, e olhos negros. Geralmente usa roupas elegantes, mais sociais
Dicas de Interpretação: O'Brian é extremamente bem-humorado — não exatamente um palhaço, mas dono de um humor cáustico e cínico. Muitro confiante em si mesmo, acha que a imortalidade coloca o em um patamar inatingível. Seu conflito com os vampiros vem de uma disputa particular de poder e busca de novos desafios. Christian é pouco discreto, fala alto e tem gestos exagerados, embora seja muito educado.

ILUSTRAÇÕES: ANDRÓGREDOTMO

Christian é um imortal. Nascido na Irlanda, O'Brian fugiu para a América por volta do ano de 1902. Algumas pessoas começavam a desconfiar de sua longevidade e aquele era o aviso que precisava para mudar de lugar. Já tendo passado pela sua primeira "morte" e plenamente ciente de sua imortalidade, Christian estabeleceu-se em Nova Iorque onde ingressou no ramo do comércio.

Seu império crescia vertiginosamente em 1922 e seu nome começava a se tornar conhecido entre a elite novaiorquina. Um homem específico, Jonathan Willford, se sentiu extremamente interessado em Christian. Ele era um vampiro do clã Tremere e estava curioso à respeito da suposta imortalidade de Christian. Armou um plano então para descobrir a verdade e capturar o jovem empresário. O'Brian foi convidado para uma reunião com os membros mais importantes da empresa de Jonathan (todos Tremere, na verdade). Lá Jonathan revelou sua natureza vampírica e ameaçou Christian, caso ele não concordasse com as experiências arquitetadas pelo clã. O jovem imortal aceitou, com uma condição: ele diria tudo sobre os imortais se os segredos da sociedade vampírica lhe fossem revelados. Jonathan aceitou a proposta e contou o que podia, acreditando que não haveria problema algum nisso; todas as recordações podiam ser eliminadas da mente de Christian mais tarde, através da Dominação.

O'Brian contou o pouco que sabia sobre os imortais. Então os Tremere tentaram dominá-lo através de Disciplinas, mas falharam. Christian atacou rápido, usando o poder da Velocidade do Cervo, e fugiu. Não se sabe se alguém sobreviveu a seu ataque.

Depois deste incidente Christian simulou a própria morte, deixando todos os seus bens para um funcionário previamente contactado. Desde então passou a dirigir seus negócios às escondidas, utilizando testas-de-ferro que assumem o "controle" oficial das empresas. Com isso O'Brian tinha tempo suficiente para verificar as informações cedidas por Jonathan e aprofundar-se no estudo do ocultismo.

Em 1935 Christian fundou o primeiro Clube de Caça de Nova Iorque. Era uma associação de caçadores de vampiros escondida sob a fachada de um clube de caça comum. Foi a forma mais fácil que ele encontrou para adquirir conhecimento e conhecer pessoas com os mesmos interesses que ele. No decorrer dos anos ele espalhou os Clubes de Caça pelas mais importantes cidades norte- americanas.

Hoje Christian é um dos homens mais ricos da América, com empresas espalhadas pelo mundo inteiro (entre elas a CONTECH Corporation, de computadores; e a ARTIC, de bebidas e produtos alimentícios). Nada oficial leva seu nome.

De tempos em tempos Christian sai pelo país como um transeunte comum, à procura de outros imortais e vampiros. Ninguém conhece a verdade sobre ele.

Boatos

- Christian tem mais de duzentos anos.
- Christian tem mais de trezentos anos.
- Christian é procurado pelos Tremere.
- O Tremere Jonathan sobreviveu e quer vingança.
- O'Brien matou seu próprio mentor.
- Horace Foster, atual testa-de-ferro de Christian, é um membro da Wyrm.

Nascido em 1953, Thomas é o filho mais novo de uma tradicional família inglesa. Seu pai, William Smith, era um membro proeminente do Parlamento.

Do mesmo modo que seu dois irmãos mais velhos, Adam e Phillip, Thomas estava sendo instruído para seguir a carreira política, uma espécie de tradição familiar. Mas ele tinha outros planos. O rapaz nunca havia se sentido atraído pela profissão de seu pai. Sua verdadeira paixão era a mente humana e seus segredos indecifráveis, o quebra-cabeça do inconsciente e os fenômenos inexplicáveis

Influenciado por um tio distante residente em Nova Iorque, com trocava correspondência, Thomas resolveu partir para a América a fim de iniciar seus estudos em psicologia Em 1971 o rapaz deixou a Inglaterra e partiu para Nova Iorque sem a permissão da família.

Em 1978 Thomas recebeu do pai uma carta comunicando o falecimento de sua mãe. Sem pensar duas vezes, o rapaz voltou para a Inglaterra. Não havia ninguém na velha casa quando ele chegou, todos foram acompanhar o funeral. Thomas foi então ao quarto de sua falecida mãe, para matar as saudades e acalmar a dor que lhe ardia no peito. Lá, sobre a velha escrivaninha de sua mãe, encontrou a carta que mudaria sua vida.

Estava em um envelope endereçado a ele mesmo, e havia sido escrita por sua mãe. Por algum motivo nunca havia sido enviada A carta trazia revelações estarrecedoras. Seu pai e seus irmãos haviam adquirido hábitos estranhos: não comiam, dormiam o dia inteiro, levantavam somente à noite e aparentemente se alimentavam de sangue. Haviam se tornado vampiros. Chocado, Thomas arrumou suas coisas para partir. Antes conversou com um vizinho, que confirmou a história toda Mais que depressa tomou o primeiro avião com destino a Nova Iorque.

Lá ele se aprofundou ainda mais em seus estudos, adquirindo vasto conhecimento sobre ocultismo e criaturas sobrenaturais. Em 1981 Thomas conheceu Christian O'Brian e integrou se ao Clube de Caça novaiorquino. Desde então ele tem dedicado sua vida ao estudo e destruição de vampiros, pesquisando desesperadamente um meio de reverter o vampirismo, no intuito de salvar seu pai e seus irmãos. Até agora não teve sucesso.

Há pouco tempo mudou-se para a Costa Oeste e foi indicado pelo próprio Christian como líder do Clube de Caça da cidade de São Franscisco. Além de suas atividades como caçador, Sir Thomas dá aulas de psicologia na Universidade da Califórnia.

Boatos

- Além de grande caçador, Sir Thomas é também um experiente mago
- Sir Thomas é na verdade um espião de seu pai, um dos vampiros mais influentes na Europa
- Há mais de trinta mortes de vampiros registradas em nome de Sir Thomas
- O pai e os irmãos de Thomas estão caçando o
- Sir Thomas morreu recentemente em uma explosão misteriosa.

Sir Thomas Warren Smith

Natureza: Arquiteto
Comportamento: Tradicionalista
Idade: 43 anos
Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 6, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4
Habilidades: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 4, Liderança 4, Lábia 3, Etiqueta 5, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Investigação 3, Ocultismo 5, Política 4
Antecedentes: Recursos 5, Reputação 3, Influência 3
Força de Vontade: 8
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 5, Coragem 4
Humanidade: 6
Armas: Pistola leve e faca
Aspecto: Tem cerca de 1,82, cabelos loiros penteados para trás e presos em um pequeno rabo de cavalo, e cavanhaque. Usa sempre um monóculo e veste roupas um tanto quanto antiquadas, mas com a elegância de um verdadeiro lorde inglês, lembrando muito o tipo de roupa que seu próprio pai usava.
Dicas de Interpretação: Sir Thomas é um homem sério e educado, Fala pausadamente, sempre usando os termos mais formais possíveis. Mantém as emoções sob controle rigoroso: jamais levanta o tom de voz, mesmo quando está tenso.

Outros caçadores aceitam convites para trabalhar com você

•••• Você está na lista de inimigos do Justicar. Vampiros avisam sobre sua presença ao Príncipe local. Outros caçadores o admiram muito.

••••• Vampiros largam tudo que estão fazendo quando você chega à cidade! Caçadas de Sangue são declaradas a qualquer Vampiro suspeito de dar-lhe pistas, pois todos esperam que um dia você acredite que todos estão mortos. É uma lenda entre os caçadores, e novatos pedem para que você os treine.

Giles é um jamaicano de 28 anos. Quando seu irmão Robert De Laurentis apresentou-lhe sua nova namorada, ele achou que alguma coisa estava errada. Ela era jovem, americana e muito pálida — pelo que seu irmão dizia, sofria de uma doença rara. Vivia dizendo que levaria Robert para a América.

Nos meses que se seguiram os dois irmãos, que até então tinham uma forte amizade, foram se distanciando aos poucos. Robert passou a freqüentar lugares pouco recomendáveis e passar madrugadas inteiras fora. Dormia o dia todo e só acordava à noite.

Giles então começou a desconfiar que havia algo além de simples noitadas de diversão. Certa noite, quando Robert se levantou, Giles seguiu-o até um galpão abandonado onde estava acontecendo uma enorme festa. Observando por uma janela, o rapaz assistiu a uma espécie de ritual macabro, com várias mulheres penduradas por ganchos de açougue e correntes. Todas com os pulsos cortados, o sangue jorrando sobre os jovens que se colocavam embaixo, bebendo vorazmente o líquido que escorria. Seu irmão era um deles.

Sem saber o que fazer, Giles passou o resto da noite em um bar. Dormiu na casa de um amigo. No dia seguinte, quando chegou em casa, encontrou a família morta. Os corpos retalhados, com ferimentos causados por garras e dentes. Sangue por toda parte. Somente um não estava entre os mortos: Robert. Suas roupas não estavam no armário. Era como se ele tivesse resolvido viajar de uma hora para outra. E só havia um lugar para onde seu Robert poderia fugir — a América.

Giles fez as malas, juntou todo o dinheiro que tinha e viajou para os EUA. Desde então ele vem procurando seu irmão, com quem pretende "acertar as contas". Em uma de suas passagens por Los Angeles, Giles conheceu Susan Collins, uma caçadora recém- admitida no Clube de Caça de L.A., com quem passou a formar dupla.

Pouco se sabe sobre o passado de Susan. O único fato certo é que ela foi uma modelo de grande destaque em sua adolescência. Mergulhada no vício das drogas, desapareceu por quase sete anos e ressurgiu misteriosamente há dois anos. Ela recusa-se a falar sobre seu passado. Giles não conhece o verdadeiro motivo que levou-a a ser uma caçadora.

Susan é uma atriz nata. Usa todos os seus talentos de representação para encobrir seu verdadeiro passado. Seu comportamento adapta-se à pessoa com quem estiver conversando. Seu ódio por vampiros transcende qualquer tentativa de explicação. Quando em combate, torna-se uma verdadeira máquina de matar. É também uma fumante inveterada.

Boatos

- Giles e Susan têm uma aliança com um vampiro
- Há pelo menos três vampiros perseguindo Giles
- Seu irmão, Robert, é um Sabá influente na Costa Oeste
- Giles e Susan têm um caso
- Giles pretende ser Abraçado num futuro próximo
- Susan é na verdade uma vampira renegada
- Susan tem pelo menos três personalidades diferentes
- Susan é uma perigosa assassina serial; matou mais de trinta pessoas nos últimos dez anos
- Susan sabe onde está o irmão de Giles

Giles De Laurentis

Natureza: Fanático/Mártir
Comportamento: Excêntrico
Idade: 28
Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 5, Manha 3, Condução 4, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 2, Música 3 (guitarra), Reparos 2, Investigação 3, Ocultismo 2
Antecedentes: Recursos 2, Aliados 1 (Susan), Reputação 1
Força de Vontade: 7
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 1, Coragem 4
Humanidade: 6
Armas: Metralhadora de mão (pequena) e revólver leve. Também tem uma moto Harley Davidson.
Aspecto: Giles é negro, tem 1,85m e é bem forte. Usa cabelo comprido no estilo rastafari e não se separa de seus óculos escuros. Tem gosto exótico para roupas: veste coletes sem camisa, calças rasgadas e jaquetas de couro.
Dicas de Interpretação: Giles fala pouco mas tem pavio curto. Sua verdadeira obsessão é descobrir o paradeiro do irmão. Ele está puco ligando para os outros vampiros, seu problema é unica e exclusivamente com seu irmão (ele poderia inclusive trabalhar junto com um outro vampiro, se fosse o caso).Quando fala é extremamente confiante e seguro de si. É muito mais à favor da ação do que de planejamento cuidadoso. Sua grande arma é a intimidação, interprete-o como um verdadeiro valentão. Giles odeia reggae e costuma tocar guitarra nas horas vagas.

DESABAFO

Caro Paladino, jogo RPG há oito anos. Após passar por vários sistemas e vários grupos, alguns problemas sempre ocorrem. Por isso gostaria de discuti-los tanto contigo quanto com os outros leitores.

1) "E quem ganha?": *Por que sempre te perguntam isso quando você explica o que é RPG? E por que muitas pessoas nunca vêm a entender qual a graça de um jogo em que ninguém ganha?*

2) Furões!: *Quando se joga uma campanha de AD&D e aquele fighter inexpressivo não aparece, tudo bem. Mas se você organiza um Vampire Live Action e o cara que deveria ser o Prince não vem, metade da história se perde. Claro que não se vive exclusivamente para o RPG, mas por que eles só avisam da ausência na última hora?*

3) Preços: *90% dos jogadores de RPG são estudantes, e portanto não têm fonte de renda própria. Pior, geralmente só o Mestre compra os livros. Se você tem um bom carisma até consegue convencer os jogadores a, no máximo, tirar cópia das páginas sobre seu clã, classe ou raça.*

4) Terminologia: *O termo "RPGistas" é horrível! Não existe nenhum termo perfeito, mas ainda prefiro jogador de RPG. Outro polêmico é a série "RPG de mesa", "RPG de computador", "RPG Live Action". Na minha opinião, não existe RPG de computador pois não é possível qualquer interpretação. É necessário distinguir um Vampire normal de um Live Action, mas "Vampire de mesa" é terrível.*

5) Mestres Tiranos: *O poder corrompe. Nada mais tentador que a posição divina dos Mestres. O mais legal do RPG é a possibilidade de fazer o que der na telha, e nada mais chato que um Mestre proibindo isso. Pior ainda, existe aquele que gosta de humilhar e pisar nos pobres jogadores. Geralmente estes grupos não duram muito.*

6) Jogadores Tiranos: *Uma boa história exige inspiração, trabalho, disposição, acesso ao computador e saco. Nada pior que jogadores exigindo jogos instantâneos, do tipo "para daqui meia hora". Além de comprar os livros, ceder a casa, ter pipoca e refrigerante, sempre tem a hora da crítica no fim do jogo.*

7) As Maiorias: *Primeiro, a grande maioria dos jogadores é do sexo masculino. A mulher que joga é porque o namorado joga e ela entra na onda. Segundo, os jogadores dividem-se em nerds e cabeludos. Tudo bem, nos dias de hoje o RPG já está mais difundido e podemos encontrar os mais diferentes tipos de pessoas jogando. Mas cinco anos atrás não era assim.*

8) Eventos de RPG: *Não falo de todos os eventos, mas vocês não odeiam chegar em um lugar apertado e encontrar apenas um balcão, vendendo revistas em quadrinhos dentro de três caixas de papelão, e duas mesas ocupadas por jogadores de cards? A maioria destes eventos são realizados por lojas que querem livrar-se do material encalhado, e fazem uma grande divulgação por nada.*

9) Ciúmes: *Graças a Caim não enfrento esse problema, mas muitos amigos não puderam participar de divertidas madrugadas rodeados de outros machos, comendo pizza fria e bebendo Coca-Cola quente. Será que suas namoradas preferiam que eles estivessem em boates, rodeados de garotas e enchendo a cara de cerveja? Então qual o problema:*

10) Fases: *Existem meses em que você tem um grupo de Shadowrun, um de Vampire, um de AD&D... e épocas em que todo mundo some e você fica sem ninguém para jogar. No momento esse é meu maior problema no mundo do RPG. Procuro jogadores de Vampire Live Action. Mandem cartas.*

Ronaldo Baptista, Av. Aquarela do Brasil, 333, Bl. 3, Apto. 1002, São Conrado
Rio de Janeiro - RJ - CEP 22.610-010
Fone: (021) 322-0469

Seu desabafo é merecido, Ronaldo. Você tocou em vários problemas que são um rochedo no sapato de muitos jogadores. Vamos a eles.

1) Seja mais compreensivo. Nem todos estão preparados para aceitar de imediato o conceito de um jogo em que ninguém ganha. A própria natureza competitiva dos outros jogos dificulta isso. Em vez de tentar explicar o RPG em palavras, procure reunir esses "descrentes" em uma partida para mostrar como é divertido.

2) Quando um grupo regular joga uma campanha, a ausência de um ou mais jogadores pode mesmo atrapalhar tudo. As grandes campanhas são mais difíceis de realizar por esse motivo. Nada se pode fazer nesse caso, além de pedir mais colaboração por parte dos "furões". Recomendo que, caso aconteça esse tipo de coisa, o Mestre tenha na manga uma aventura curta e independente para rolar no lugar da campanha, com outros personagens, ou até outro sistema.

3) Para resolver o problema de grana, os jogos e suplementos poderiam ser comprados em grupo. Assim os livros ficam sendo "do grupo", cada um usando conforme a necessidade. Tirar fotocópias não deixa de ser ilegal, uma forma de pirataria, mas foi um recurso largamente utilizado quando os livros eram raros demais no Brasil — a chamada "geração xerox".

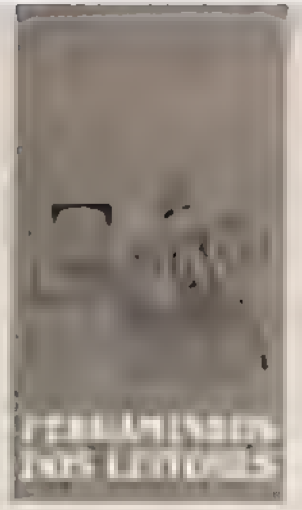
4) É costume de cada grupo criar seu próprio vocabulário de RPG. Uns dizem "role Destreza", outros dizem "teste sua Destreza". Uns usam "ladrão", outros adotam "thief" mesmo. São preferências bem particulares, e daí vem a relutância de alguns em aceitar termos com os quais não está acostumado.

Precisamos de um nome qualquer para chamar os jogadores de RPG, nem que fosse com certo teor de sátira (como é o caso de "gamemaníacos" para jogadores de videogames). Criamos então o "RPGista". Não concordo que seja horrível, se fosse, não teria sido adotado por outras editoras.

Posso estar errado, mas acho que eu mesmo inaugurei o termo "RPG de mesa" em artigos para a antiga revista *ProGames*. Entenda que, na época, o jogador de videogame achava que "RPG" eram só aqueles games chatos com textos em japonês, impossíveis de jogar. Comecei a falar em RPG de mesa como forma de esclarecer que havia um "outro tipo" de RPG, que usava livros e dados.

Será correto dizer que não existe RPG de computador? Alguns jogos, como *Amazon* e *Noctropolis*, obrigam você a adotar certo comportamento, ou não chega lá ao final — como quando você ataca um NPC e perde uma pista importante que estava com ele, por exemplo. Isso é interpretar um papel, não é?

5) Bem dito! Ou os grupos não duram, ou pedem o



LOUISE SLAYERS

A matéria "A Besta de Quatro Disparos", em DB #6, diz que há uma falha no cálculo do dano das bestas no GURPS Básico. Porém, o livro está certo pois o cálculo do alcance e dano é feito com base na ST da arma, como dito na pág. 114 do MB.

Edinardo R. Mera
Pato Branco - PR

Na matéria sobre os Ba, ficou faltando o custo em pontos de experiência para comprar o 1º nível de um novo Domínio de Magia Selvagem.

Caio Marcelo
caio@sconet.com.br

Certo. São 5 pontos.

Em DB #10, na matéria "Deuses Egípcios" para D&D, diz se que o deus Set matou Ostris e que Ísis ressuscitou Rá. Quem morreu, afinal? Ostris ou Rá? Beijos ao mais gosto so dos paladinos.

Adelle, a Elfa
Osasco - SP

O correto é: Osíris, filho de Rá e Ísis, foi morto por Set e depois ressuscitado por sua mãe Ísis. Grato pelo beijos, graciosa elfa, mas da próxima vez per mita-me remover o elmo antes...

Olá, sou eu novamente. Em DB #18, na matéria "Deuses na Terra", vocês não erraram ao dizer que em D&D a moral do avatar era 16? Acho que erraram também ao dizer que seus pontos de vida são "18+12". Não era na verdade 3d6+12?

Tor Wauki
esquina da Rua dos Pântanos e Estrada das Florestas - Dominia

Não, não era 3d6+12. É 18+12 mesmo: 18 Dados de Vida + 12 Pontos de Vida (pensa que um avatar é pouca porcaria?). Seu moral é 12, e não 16, mas você está MESMO pensando em testar o moral de um avatar?

Em DB #18, na seção Louse Slayers, você disse que a diferença na pureza do magnésio era de 0,9%, enquanto é de 0,1%.

Raphael Marcos Menderico
São Paulo - SP

Ah, tá. Então 99,9 menos 99 é igual a 0,1. Certo. Claro. Diga, por acaso você tem calculadora aí?

impeachment do Mestre e elegem outro. Mestrar exige bom senso e responsabilidade, não é para qualquer arrogante que só quer "ser o chefe". O Mestre tem o poder de um deus, mas de que adianta um deus sem rebanho? Ele está ali para *servir*, para *divertir*. Quem não entende isso não deveria usar o manto de Mestre.

6) Outra grande verdade. Uma boa aventura não surge do nada (a menos que você use uma das aventuras prontas da DRAGÃO BRASIL, claro...). Lembrem-se disso, jogadores, antes de exigir demais do Mestre.

7) Ha, ha, ha!

8) Sempre existirão eventos bons e ruins, não importa em que área. O melhor que você pode fazer é boicotar os eventos de que não gostou, e cuidar para que os organizadores conheçam o motivo disso. Assim eles não devem repetir o erro.

9) Ei, garotas, deixem os caras jogarem RPG! E sadio! É educativo! Vocês deviam se orgulhar do bom gosto de seus namorados! Que vergonha!

10) Fico na torcida para que consiga jogadores para seu grupo. Seu endereço está aí. Boa sorte.

MEIO FERA, MEIO HERÓI

Tudo em cima, Paladino? Tenho algumas dúvidas sobre a matéria "Meio Fera, Meio Herói", da DB #16:

1) Um licantropo morto por um vampiro também retornará da morte 3 dias depois, como um vampiro?

2) Um lobisomem, em sua forma animal, pode ser convocado por um vampiro, ou vice-versa?

3) Se o cavalo reage à presença de um licantropo, o grifo, o hipogrifo e o pegaso também reagem? Um licantropo poderia cavalgar um desses animais?

4) Um homem-rato pode usar qualquer arma?

5) Qual o peso máximo que um grifo, hipogrifo e um pégaso podem carregar?

6) Um licantropo, em sua forma humana, pode comunicar se com animais de sua espécie?

7) O que aconteceria se um licantropo com armadura de placa de aço se transformasse em animal?

8) Se um lobisomem acasala-se com uma loba, a gravidez ocorre normalmente? Nasceria um lobisomem ou um lobo?

9) Qual licantropo o Paladino prefere?

Juno Roesler
Frederico Westphalen - RS

1) Apelão! Bem, poderíamos emprestar uma regra de *Storyteller* e dizer que o licantropo volta como uma Abominação, um ser com poderes combinados de vampiro e lobisomem. Infelizmente, se isso acontecesse, essa criatura seria um NPC — o Mestre teria que ser MUITO bonzinho para autorizar uma Abominação como personagem jogador em D&D!

2) Boa pergunta. Acho que só funcionaria se ele fosse o único lobo nas redondezas. Mesmo assim, o Mestre poderia permitir a ele uma jogada de proteção contra feitiços para resistir ao chamado.

3) Cavalos e criaturas aparentadas reagem com medo ao cheiro de licantropos. Hipogrifos e pégasos estão nessa categoria, mas grifos não; eles não têm nada de cavalo. Dificilmente um licantropo poderia cavalgar um cavalo, hipogrifo ou pégaso.

4) Não. Apenas armas normalmente permitidas para sua classe de personagem.

5) Não há regras muito claras sobre isso em D&D. Sugiro uma carga máxima de 2.000 moedas para pégasos e hipogrifos, e 4.000 para grifos. Essa carga pode ser maior se não estiverem voando.

6) Não, ele não pode.

7) Nada. Ele não poderia realizar a transformação.

8) As regras de D&D dizem que a licantropia é uma doença mágica que contamina humanos feridos por licantropos. Não é um fator hereditário, como em *Lobisomem: O Apocalipse*. Um lobo não é humano, e portanto não pode contrair licantropia e nem transmiti-la aos filhotes. Esse acasalamento provavelmente resultaria em uma ninhada de lobinhos normais... mas quem pode dizer com certeza?

9) Cada licantropo tem suas vantagens, e nenhum é propriamente melhor que o outro. Mas eu diria que o homem-rato é mais versátil: embora fraco, ele conserva os poderes de sua classe mesmo na forma animal.

PATERNIDADE

Paladino, seu sem-vergonha! Como é que você foge assim, sem mais nem menos, deixando seu filho chorando e traumatizado por não conhecer o pai? Sim, sou eu mesmo, Victor Deathstalker, seu "quase cunhado". Volte para cobrar o que é de minha irmã por direito. A pobrezinha da Luana (uma elfa com Carisma 18, Inteligência 3 e Decência 0) sofre até hoje quando seu filhinho, o Paladi Júnior, pergunta cadê o papai. E não me venha com essa história de voto de castidade; se é que você não se lembra, o fato se sucedeu antes de sua entrada para aquela ordem sagrada de dementes!

Você deveria parar com esses delírios de aventuras, dragões, orcs, etc. e voltar para casa. Vem cuidar do seu filho, seu Pa Ladino de inocentes meninas. Caso contrário, eu e a tribo de elfos negros Castra-Safados vamos até aí e arrancamos a sua cabeça.

Victor Deathstalker
Rio Grande - RS

Gasp... cof... bem, vamos para a próxima carta...

KATABROK

E aí, Palada? Pois é, depois de um pusta tempo consegui escrever uma carta, já que você não é mais aquele... aventureiro conceituado que saí matando dragões, orcs, goblins, escudeiras, etc. Mas sei que esse papo de editar revista junto com o tal Cassado dá a maior dor-de-cabeça! E pior, ocupa o seu tempo.

Você deve estar se perguntando: "Como o Katabrok está escrevendo uma carta, se ele não sabe escrever?" Pois eu não sei mesmo! Escrever é para fresc... digo, para caras legais como o mago que se ofereceu pra colocar no papel o que estou ditando. Parece que ele já havia bancado o escriba antes, mas para um ogre um tanto estúpido; como o ogre disse que iria amassar o crânio do mago tão logo ele terminasse a carta, o mago não gostou muito. O ogre ficou muito ridículo transformado em facócero albino. Aliás, o que é um facócero?

E, para acabar, só mais uma pergunta: Palada, o que que você fez com aquele escudeiro chato, com cara e cerébro de goblin?

Katabrok, o matador de você-sabe-o-quê, Numa taverna que o Palada conhece muito bem, ao lado de um mago com um facócero albino

PS.: Palada, a Eternunda está morrendo de saudades do "Paladininho" querido dela.
PPS.: He, he

Saudações paladínicas, amigo Katabrok. Folgo em saber que está bem. Ouvi falar que você teria entrado em uma taverna gritando "eu odeio goblins!", pouco antes de perceber que ali se realizava a Convenção Anual dos Goblins da Montanha, com alguns milhares de participantes. Claro que não acreditei em tais rumores, pois um guerreiro com Sabedoria 11 e Inteligência 10 não seria assim tão idiota... seria?

Escudeiro? Que escudeiro? Não tenho escudeiro nenhum. Na verdade, tenho orado aos deuses para que descolem para mim uma *escudeira* bem gata, para segurar minha espada enquanto eu... hã, espera, não foi bem isso que eu quis dizer...

Sei lá o que é facócero! N..o encontrei no *Livro dos M...*

P.S.: Também tenho saudades de minha querida Eternunda, mas tive que deixá-la para trás. Bichos de estimação não eram permitidos no templo da ordem. Especialmente mamutes.

CÍRCULO DE CONFUSÃO

Gostaria que você me esclarecesse uma dúvida sobre Magic: The Gathering. Em DRAGÃO ESPECIAL CARDS um leitor fez uma pergunta sobre o Círculo de Proteção, e julgo eu estar errada a resposta. A carta é bem clara quando diz que protege contra uma única origem, e se eu fizer ataques com várias criaturas são várias origens. Não adianta pagar mais manas.

Garras da Terra
São Paulo - SP

Errado. O funcionamento do Círculo de Proteção confunde mesmo muita gente, mas sua explicação em DRAGÃO CARDS era correta. Não apenas o círculo, como quaisquer outras cartas com poderes que custem mana, podem ser usadas várias vezes na rodada — a menos que a ativação desse poder exija que a carta seja virada. Aí o poder não poderia ser usado de novo até que a carta fosse desvirada (é o caso do artefato *Getro Desintegrador*, por exemplo). O Círculo, contudo, nunca precisa ser virado. Pode até parecer uma vantagem muito grande, mas são justamente os Círculos de Proteção o maior atrativo dos baralhos brancos.

TENTE, INVENTE...

Saudações, Mestre Paladino! Preciso de respostas para estas perguntas:

1) Em à matéria "Vampiro Medieval", em DB #17: O que é um Desejo? De que forma ele recupera os pontos de Humanidade? Só é utilizável quando a Humanidade estiver em zero?

2) "Aliens vs. Predador", em DB #16, diz que um Alien resiste ao vácuo por sua couraça corpórea. Mas um simples arranhão não poderia provocar a descompressão? Ele não estaria cegado, já que orienta-se por vibrações do ar? E, embora Aliens não respirem, gases venenosos específicos poderiam dificultar sua visão? Sua visão poderia ser mais nítida embaixo d'água, por ser esta mais densa que o ar? Eles entram em pânico? Sua "bateria-viva" sobrevive por quanto tempo? Poderiam hibernar?

3) A carne biometálica dos metalianos (DB #9) é suficiente para esconder o acelerador de partículas em seu ventre aos olhos de um Predador? E se ele estiver invisível, usando a perícia Controle de Refração Cutânea?

4) Sobre GURPS Espada da Galáxia e INVASÃO, Paladino, adianta para a gente: Detalhes sobre as bionaves? Sobre as cidades de Metalian? Sobre traktorianos? Poderemos jogar com estes?

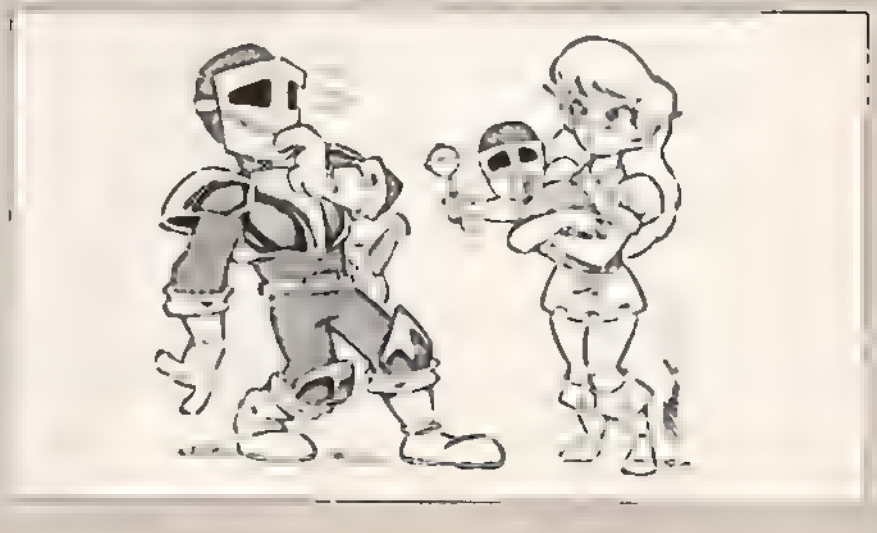
Wogei T. Morais
São Paulo - SP

1) Desejo é um feitiço do AD&D, muito poderoso, igual aos desejos que se faz ao gênio da lâmpada. Pode fazer quase-qualquer coisa, inclusive aumentar atributos, ressuscitar mortos, teletransportar o grupo durante uma situação difícil, ou recuperar Humanidade. Ela não precisa estar em zero para ser restaurada com um Desejo. Aliás, se a qualquer momento um Caínita tiver Humanidade zero, torna-se um vampiro NPC — e dificilmente vai desperdiçar um precioso Desejo com algo tão "fútil" quando Humanidade...

2) Ei, calma! Perguntas demais e pouco espaço para responder. A própria matéria incentiva o Mestre a mudar os Aliens e Predadores como preferir, tornando-os mais próximos do que acha adequado. Você pode encontrar nas regras de GURPS (Básico, *Supers*, *Aliens*...) as vantagens, desvantagens, ampliações e limitações para todas as situações mencionadas.

3) Metalianos irradiam calor normalmente, como terrestres. Mesmo invisíveis, ele podem ser detectados através do infravermelho.

4) Os dois jogos serão bem diferentes. INVASÃO terá como cenário a Terra atual, antes da Guerra Traktoriana, que se inicia em 2006; e GURPS EdG será ambientado no futuro, durante a Guerra, em clima de batalha interestelar. Bionaves, cidades metalianas (na verdade só existe uma) e traktorianos serão explicados em ambos, mas apenas na versão GURPS os alienígenas poderão ser usados como personagens jogadores.



SEJA VOCÊ TAMBÉM UM TESTE PARA A PACIÊNCIA DO PALADINO! ESCREVA PARA:

REVISTA DRAGÃO

CAIXA POSTAL 19113
CEP 04505-970
SÃO PAULO - SP

Duas novas seções abrem-se na Barraquinha. Agora os eventos e fanzines têm seu lugar reservado. Envie para o Orc seu fanzine e anuncie seu evento de RPG, campeonato de cards ou Live Action, com a maior antecedência possível. Ah, mais uma coisa: o Orc pede encarecidamente que caprichem mais na caligrafia. Sabem, ele é apenas um Orc...

Caro Orc, em sua modesta barraca quero comprar cards de Magic ou trocar por D&D ou Vampiro. Dou preferência a moradores de Maringá - PR. Quero também comunicar que em Maringa não há nenhum grupo de RPG. Minha turma e eu vamos fundar um!
Fernando Basso Modesto, Rua Campos Sales, 252, Apto. 901 - Maringá - PR - CEP 87020-080

Para todos os jogadores do Brasil. Troco ou vendo Dragon Quest (R$ 35,00), Deck de Spellfire com dez cartas importadas (R$ 12,00), ou troco por suplementos de GURPS e AD&D. Também negocio CD's e revistas especializadas.
André Valle, R. Leolinda Bacelar, 910, Kalilândia - Feira de Santana - BA - CEP 44100-025. Fone: (075) 625-1155

E aí Orc? Tudo bem? Por piedade ajude este pobre Brujah publicando isto: preciso desesperadamente do livro Vampiro: A Máscara e de Clanbooks em português. Ligue para 237 8010 ou 237 6008. Se você publicar isso terá a proteção dos Brujah. Valeu, Orc!
Caio Albaladejo Miranda & Bruno Cavalheiro Bonatelli, Rua Paulo Pedro Heidenreich, 100, Florianópolis - SC - CEP. 88064-510

Eu, Unabomber Gígio convoco os Brujah de todo Brasil para organizarmos a nossa anarquia. Mande cartas todo e qualquer anarquista, sem distinção de clã ou qualquer outra. Só tomem cuidado com minhas cartas!!!
Uunabomber Gígio, Rua Maestro Benedito Luigi, 52, Cascatinha - Poços de Caldas - MG - CEP 37701-184. Fone (035) 721-9813

Para todas as vampirinhas gostosas do Brasil. eu quero ser Abraçado. Dou preferência às Toreadoras, Ventrues e Cautiffs. Enviem currículo para exame de seleção. Lembrem-se: Não quebrem a Máscara, meninas!
Wogel T. Morais, Diana, 359, Apto 7, Perdizes - SP - São Paulo - CEP 03019-000

Em primeiro lugar, gostaríamos de agradecer à DRAGÃO BRASIL. Depois que nosso primeiro anúncio foi publicado, muitas pessoas escrevem para nós. Novamente pedimos a vocês que publiquem nosso endereço e que iniciaremos o projeto One Word By Night no Rio de Janeiro.
Senhores do Caos, Associação de RPG, Praça Belo Monte, 63, Bloco 1, Apto 408, Village Pavuna - Rio de Janeiro - RJ - CEP 21650-000

Procuro um novo grupo de aventureiros e um Mestre para que possamos explorar os mundos de AD&D. Aproveito para pedir que TIREM-ME DE RAVENLOFT, pois meu grupo parou de jogar por uns tempos, e me esqueceram neste inferno. A recompensa será de 30 mil moedas de ouro, ou 3 gemas de valor desconhecido. Agradeço aos que forem corajosos (e loucos) o bastante para vir até aqui.
Gustavo Araújo Barros, Rua Sulvio da Rocha, Pc 2215-201, Apto 1806, Rio de Janeiro - RJ - CEP 22793-390

Compro GURPS Módulo Básico, Império Romano, Horror ou Cyberpunk, Shadowrun, Paranóia e D&D. Estudo ofertas de RPG e também compro miniaturas.
Éder Andres Barrientos Leite, Av. Itália, 523B, Apto 102, Itapetininga - MG - CEP 35160-113

Troco o suplemento para aventuras de Dungeons & Dragons - The Hounted Tower (inglês) novo, por Battetech em português, Lobisomem, O Apocalipse ou Shadowrun, mais suplementos.
Eduardo Salles da Costa, Av. Feliciano Sodré, 456, Apto 404, Várzea, Teresópolis - RJ - CEP 25963-001. Fone (021) 742-6496

Convidamos quaisquer RPGistas para afiliarem-se à nossa associação. Caso haja interesse, escrevam-nos. Nossos sinceros agradecimentos.
Spell's Travellers Clan, Rua Grécia, 115, Eldorado, Contagem - MG - CEP 32340-080

FANZINES

***Pergaminho**, publicação trimestral com resenhas de RPGs, suplementos e quadrinhos.*
Sociedade do Dragão, rua 113, casa 111, 1ª Etapa, Conj. Ceará, Fortaleza - CE - CEP 60530-060

***Ultramaniacs**, publicação bimestral do Ultra-World, fã clube brasileiro da Família Ultra.*
Ultra-World, Caixa Postal 2287, São Paulo - SP - CEP 01060-970

***Borduna e Feitiçaria**, fanzine de fantasia heróica com contos de autores nacionais, resenhas de livros e filmes.*
a/c Edgard Guimarães, Praça Monsenhor Noronha, 21, Brasópolis - MG - CEP 37530-000

***Tiamat**, fanzine de RPG e card games, com resenhas, dicas e aventuras-solo.*
Sociedade Tiamat de RPG, Rua Humberto Benemériti, 251, Campo Limpo, São Paulo - SP - CEP 05793-270

Fala, Orc! Tô a fim de uma Chaos Orb do "Bumerang Joe". Dou 250 cards Spellfire incluindo 3 especiais (R$ 50,00), um Jester's Cap (carta de Magic que vale R$ 30,00), um Manipulador de Magic (R$ 15,00) e ainda um monte de cartas de Magic (R$ 25,00). Não perca essa oportunidade, cara!
Encarnação da Morte, Rua Lacedemonia, 98, São Paulo - SP - CEP 04634-020. Fone (011) 492-6175 ou 722-1119

Para Bumerang Joe (edição #18):
1º) Você é um mentiroso!
2º) Para você ter uma Série Alpha, teria que ter visitado a Gencom (EUA), evento em que essa série estava disponível.
3º) Existem apenas 5 Black Lotus no Brasil, e acho meio difícil você ter duas.
4º) Nem Moxes, nem os Dragões de Shiva são da Série Alpha.
5º) Se você tem 13 Ascentral Recall (carta extremamente rara), então eu sou Richard Garfield.
6º) Você tem muito mau gosto de trocar Magic por Spellfire. Finalizando, aprenda a mentir melhor!
Barão Sengir (Richard Garfield), Castelo de Sengir

Avisa aí, Orc! Sou jogador e Mestre de D&D e estou desesperado à procura de jogadores(as), com ou sem experiência, idade entre 13 e 14 anos. Procuro também mestres de D&D e outros sistemas, mas que sejam responsáveis e tenham muita imaginação para formamos um grupo de RPG, aqui em Porto Velho, para jogar nos fins de semana. Ah, dou preferência para jogadores daqui de Porto velho.
Mestre Ciráx (Fábio Machado), Rua Rui Barbosa, 247, Centro, Porto Velho - Rondônia - RO - CEP 78902-240

Vendo Lobisomem, O Apocalipse, ótimo estado mesmo, com capa plástica, 2 dados (10 faces), pôster nacional e 13 cards de Rager, por apenas R$ 32,00. Troco cards também.
Henrique Amigo Santa Rosa, Rua Silvio Borbini, 676 Apto. 14 A, Itaquera, CEP. 08250-650 - Itaquera - São Paulo-SP

Editores da Dragão Brasil, estou escrevendo para informá-los e aos leitores sobre a existência do Arcadia Clube de RPG. Gostaria que publicassem nosso endereço, porque estamos sobrecarregados de Mestres e convocamos todos os jogadores do Espírito Santo para participarem cam-

O Orc aceita qualquer negócio se não tentarem matá-lo primeiro! Escrevam para: DRAGÃO BRASIL Barraquinha do Orc Caixa Postal 19113 CEP 04505-970 São Paulo - SP

panhas conosco. O Arcáaia é um clube exclusivamente de campanhas, o que é considerado por nós o RPG na sua forma mais original. Tenho uma campanha (sou o Mestre) de Dark Sun de um ano, com seis integrantes, e existem Mestres com campanhas inteiras (e gigantescas) esperando jogadores. Estamos tentando criar a Associação de RPG da Serra (município onde moro), da qual participam até agora os clubes: Avalon (Carapina) e Arbórea (Manoel Plaza). Nossa associação é composta por uma diretoria que aceita sugestões de todos, não havendo nenhum risco de desagrado, ou seja, a associação é livre, todos a constroem e são donos.

Termino dizendo que todos apreciam muito a DRAGÃO BRASIL, já que essa fala de um RPG, mais ao nível do Brasil. Grato!
Luiz Henrique de Souza Gomes, R. Rio Branco, 101, CEP. 29165-340 - Serra - ES

E aí Orc, tudo bem? Somos do grupo Dragão. Vendemos Tagmar módulo básico (R$ 11,00) + Cidadela do Caos (R$ 4,00), e procuramos jogadores de GURPS e Magic para aumentar o grupo de jogo.
Clube Dragão - Av. Pe. Cacique 926/301 - Menino de Deus, Porto Alegre - CEP 90810-240. Fone 233-8546

Atenção, fregueses e leitores do Orc. Estou comprando xerox do Rules Cyclopedia e do Creature Catalog. Preços a combinar.
Herbert Vasconcelos Aragão, Rua Francisco Rabelo Leite Neto, 366, Atalaia - Aracaju-SE - CEP 49037-240. Fone (079) 223-1722

Procura-se mestre (a) desesperadamente de AD&D da região.
"Druida da Padaria", Matheus Lutz Ramos, Rua Caramuru nº 24 apto. 603 - Canoas - RS - CEP 92010-160

Caro Orc, parabéns por ser um Orc ordeiro. Acho muito importante esta seção, para os novos jogadores conseguirem novos suplementos e se associar a grupos. Quero me corresponder com jogadores profissionais de Magic: The Gathering. Queria me associar (se existe) a grupos que divulguem RPGs (jogo GURPS e Dragon Quest) e card games (Magic).
Rodrigo Boccasius, Rua Visconde Detaunay, 97, Jardim América - São Leopoldo - RS

Procuro jogadores de ambos os sexos dispostos a jogar D&D, AD&D, Spellfire e Lobisomem. Também quero entrar em contato com outros RPGistas.
Gustavo Tonheiro Palmeira, Rua Gercino Coelho, edf Alessandra 19 apto 203 - Matatu - Salvador - BA - CEP 40255-130. Fone (071) 244-5463

Caro Orc, queria me corresponder com grupos de First Quest em Itapecerica da Serra em São Paulo.
Mario Pravato Junior, Caixa Postal 1536 - Itapecerica da Serra-SP - CEP 06850-990. Fone 490-9247

EVENTOS

Venha participar de um Live onde Caim não irá atrapalhar seus planos (nem mandar seu irmão Abel). Será uma cidade de humanos, onde vampiros são minoria e não maioria. Só haverá pessoas infiltradas em seu clã se você permitir. Nenhuma criatura terá poder absoluto. Todos os Narradores serão apenas Narradores. Haverá continuação. Realmente não existirá "off". Todos terão direito a comida e bebida por igual. O poder não estará nas mãos de ninguém. Todos (principalmente Narradores) estarão a par das regras. Nenhum poder inexplicável irá prender ou coagir qualquer tipo de coisa. Seu destino estará em suas mãos, e não nas mãos de um Narrador!
Inscrições aos sábados com Pai Gil (Gilmar), Dunga (Roberto) ou Sapo (Mário), nas mesas da Forbidden Planet, Rua Clélia, 33, Lj. 1, Pompéia, São Paulo - SP (ao lado do SESC Pompéia), até o dia 31/08/96.

Arkana RPG Shop

A loja de RPG do Brasil

Magic the Gathering

Magic 4ª edição	booster	importado	R$ 5,70
Magic 4ª edição	deck	importado	R$ 17,00
Magic Ice Ages	booster	importado	R$ 5,70
Magic Ice Ages	deck	importado	R$ 17,00
Magic Chronicles	booster	importado	R$ 4,00
Magic Homelands	booster	importado	R$ 3,30
Magic Fallem Empires	booster	importado	R$ 2,50
Magic Alliances	booster	importado	(ligue)
Middle Earth	Starter deck	Importado	R$ 17,00
Middle Earth	Booster	Importado	R$ 5,00
Star Wars	Starter deck	Importado	R$ 15,00
Star Wars	Booster	Importado	R$ 4,00

Marvel Overpower

Overpower	deck	R$ 15,00
Powersurge	booster	R$ 3,30
Mission Control	booster	R$ 3,30

Spellfire Master the Magic

Spellfire booster Ravenloft	2nd edition	R$	4,90
Spellfire booster Runes e Ruins	8th edition	R$	4,90
Spellfire booster Birthright	9th edition	R$	4,90
Spellfire deck starter	3th edition	R$	17,00

Dados, Livros importados e nacionais, Cards variados, eventos relacionados à RPG, além de belas miniaturas.

Representante da Camarilla em Salvador Projeto Unliving Cities

As inscrições já estão abertas

R. São luíz 42 sala 102 - Ed. Jardim Brasil - Barra - Salvador - Bahia - Brasil - Cep 40150-000

Acrescente R$ 3,50 (três reais e cinquenta centavos) para despesas postais. E-Mail - arkana@quasar.com.br

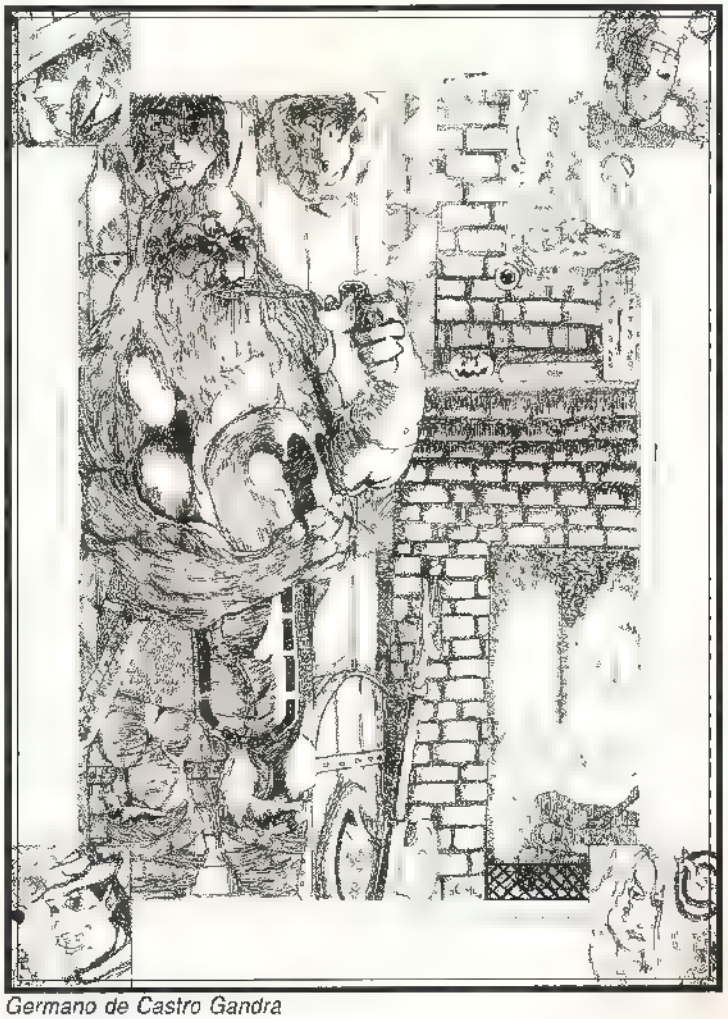
Pedidos acima de R$ 150,00 (cento e cinquenta reais) SEDEX por nossa conta. Telefax:245-5064

Para participar desta seção basta produzir uma obra-prima e enviar para a redação da DRAGÃO BRASIL - Mestres do Traço, Caixa Postal 19133, CEP 04505-970 - São Paulo - SP

Rodrigo dos Reis Cabral
São Paulo - SP

Paulo Tosold
Sto André -- SP

Renata Isabela F. da Silva
João Pessoa - PB



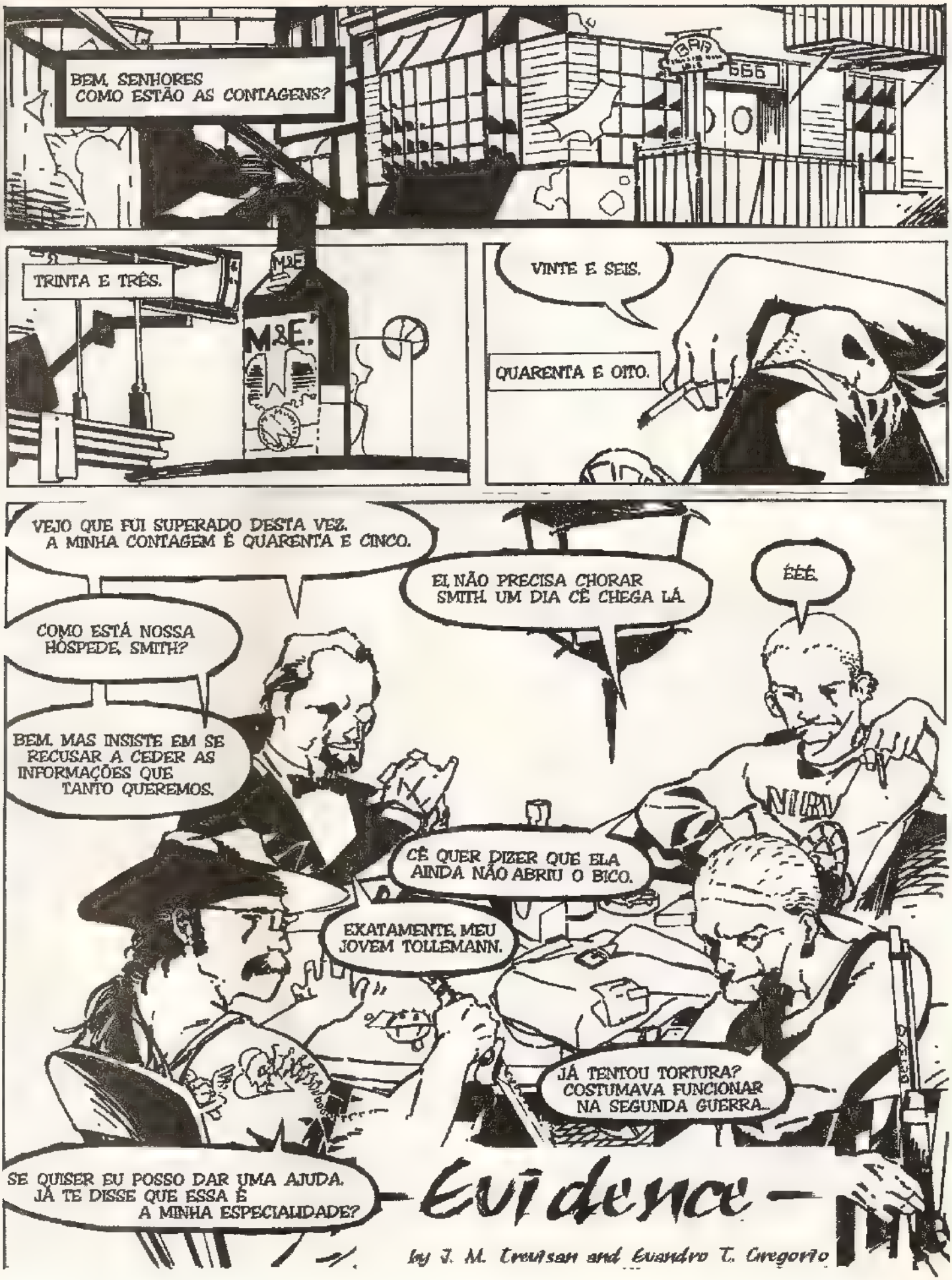
Germano de Castro Gandra
Sto André - SP

Alan Oliveira Moreira
Macapá AP

Luciano Anselmo Nunes
Rio de Janeiro - RJ

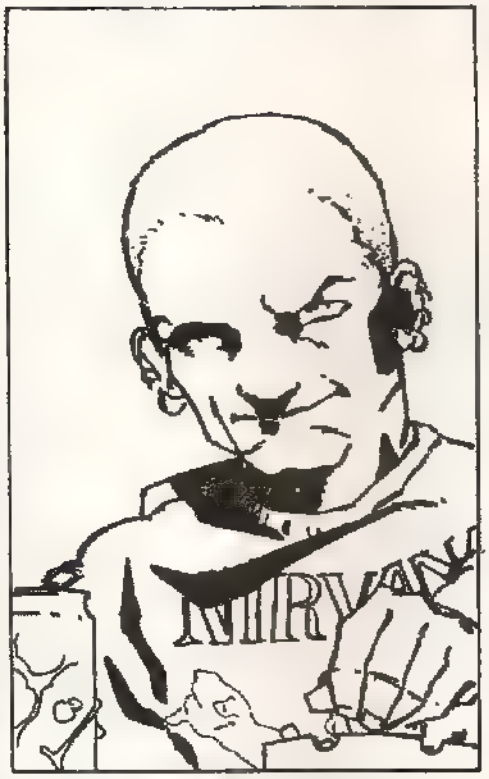
Rodrigo doJuliano Miossi
Mogi-Guaçú - SP

Rodolfo Venícius R Gomes -
João Pessoa - PB

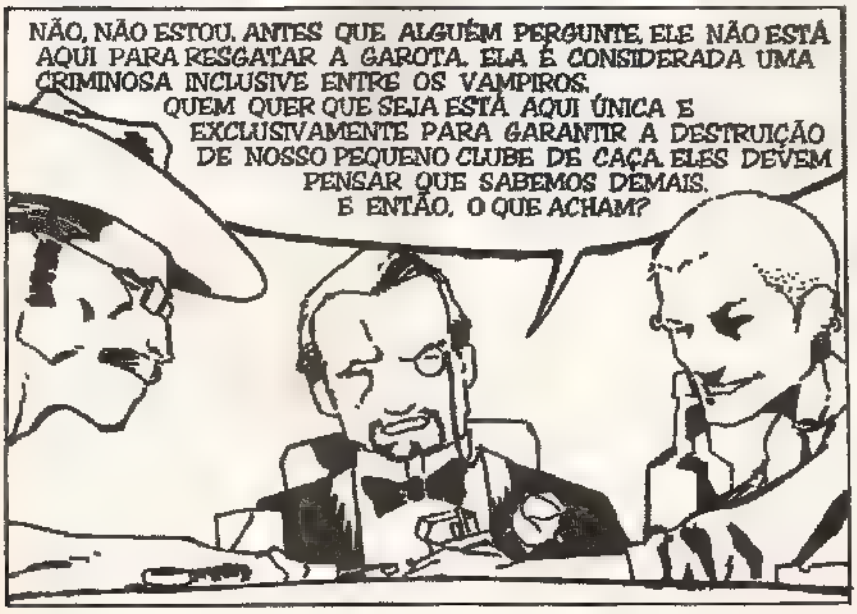

BEM, SENHORES COMO ESTÃO AS CONTAGENS?
BAR
666
TRINTA E TRÊS.
M&E
VINTE E SEIS.
QUARENTA E OITO.
VEJO QUE FUI SUPERADO DESTA VEZ. A MINHA CONTAGEM É QUARENTA E CINCO.
EI, NÃO PRECISA CHORAR SMITH. UM DIA CÊ CHEGA LÁ.
ÉÉÉ.
COMO ESTÁ NOSSA HÓSPEDE, SMITH?
BEM, MAS INSISTE EM SE RECUSAR A CEDER AS INFORMAÇÕES QUE TANTO QUEREMOS.
CÊ QUER DIZER QUE ELA AINDA NÃO ABRIU O BICO.
EXATAMENTE, MEU JOVEM TOLLEMANN.
JÁ TENTOU TORTURA? COSTUMAVA FUNCIONAR NA SEGUNDA GUERRA.
SE QUISER EU POSSO DAR UMA AJUDA. JÁ TE DISSE QUE ESSA É A MINHA ESPECIALIDADE?
Evidence
by J. M. Trevisan and Evandro T. Gregorio

SENHORES, SENHORES. CONTENHAM-SE. TEMOS QUE PRESERVÁ-LA. POR ENQUANTO. NÃO É SEMPRE QUE CONSEGUIMOS CAPTURAR UMA VAMPIRA VIVA. ALÉM DO MAIS ELA JÁ ESTÁ QUASE FALANDO.
A MAGIA É UM INSTRUMENTO EXTREMAMENTE ÚTIL NESTES CASOS.
CERTO. MUITO JUSTO. E O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?

POR ENQUANTO NADA. HÁ UM PROBLEMA MAIS URGENTE QUE PEDE NOSSA ATENÇÃO IMEDIATA. EXISTE UM TRAIDOR ENTRE NÓS.


NIRVANA

VOCÊ SÓ PODE ESTAR BRINCANDO.


NÃO, NÃO ESTOU. ANTES QUE ALGUÉM PERGUNTE, ELE NÃO ESTÁ AQUI PARA RESGATAR A GAROTA. ELA É CONSIDERADA UMA CRIMINOSA INCLUSIVE ENTRE OS VAMPIROS. QUEM QUER QUE SEJA ESTÁ AQUI ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE PARA GARANTIR A DESTRUIÇÃO DE NOSSO PEQUENO CLUBE DE CAÇA. ELES DEVEM PENSAR QUE SABEMOS DEMAIS. E ENTÃO, O QUE ACHAM?

PRA MIM ISSO AINDA É UMA IDIOTICE.
ÉÉÉÉÉ.

E EU ACHO QUE JÁ TÔ VELHO DEMAIS PRA AGÜENTAR ESSA PALHAÇADA.
CRIK
Jersy♡
BLAM
BLAM
BLAM
Elo
NADA PESSOAL AMIGOS, MAS A PROPOSTA ERA MUITO BOA. TÓ CONDENADO MESMO... E SABE COMO É, O INFERNO IA FICAR CHATO SEM OS MEUS AMIGOS POR PERTO.
COM CERTEZA.
POBRE VELHO IDIOTA...

UM SOLDADO TÃO EXPERIENTE VÍTIMA DE UMA ILUSÃO TÃO PRIMÁRIA...
EI, PARABÉNS PITT! COM ESSE JÁ SÃO TRINTA E QUATRO.
TOLLEMANN, MEU JOVEM, REVISTE AS COISAS DE NOSSO FALECIDO COMPANHEIRO. COM UMA EVIDÊNCIA NAS MÃOS PODEMOS FACILMENTE DESCOBRIR A IDENTIDADE DE NOSSO ASTUTO ADVERSÁRIO.
ENGRAÇADO, PORQUE SERÁ QUE O FOSTER DISSE QUE TAVA...
CONDENADO?
CERTO. MAS VÊ SE PARA DE FALAR E AJUDA O PITT A LIMPAR ESSA SUJEIRA TODA...
EU ACHO QUE SEI
BAR
666
FIM
Gregório 1996

A SAGA DA LANÇA

Dragonlance, uma das maiores aventuras da fantasia heróica

O universo dos jogos de AD&D é vasto e variado. Há cenários para todos os gostos: os desertos e a brutalidade de *Dark Sun*, o terror gótico de *Ravenloft*, as criaturas extraplanares de *Planescape* e a fantasia de *Forgotten Realms*, só para citar alguns exemplos. Porém, nenhum destes cenários se aproxima tanto do ideal heróico quanto ***Dragonlance***.

O mundo de *Dragonlance*, como o cenário que é conhecido hoje, surgiu há cerca de onze anos com a publicação das Crônicas — uma série de livros escritos por Tracy Hickman e Margareth Weis, pela TSR. As Crônicas contam a história da Guerra da Lança, quando um grupo singular de aventureiros se vê em meio a uma batalha de proporções gigantescas e descobre que os dragões (criaturas que antes eram tidas apenas como lenda) estão de volta. Para destruir os dragões os heróis precisam partir em busca da única arma capaz de matá-los: a lendária Dragonlance — uma lança extremamente rara abençoada por Paladine, o deus do Bem.

As Crônicas narram toda história da guerra enquanto passeiam pelos conflitos pessoais e existenciais do grupo de heróis envolvido. Elas se dividem em três volumes: *Dragons of Autumn Twilight*, *Dragons of Winter Night* e *Dragons of Spring Dawning*. Esta saga, que vendeu milhões de livros, cativou igual número de leitores que queriam mais. *Dragonlance* deu origem então a um cenário de RPG. Por volta de 1987 foi lançado *Dragonlance Adventures*, um livro de capa dura que delineava o mundo de Krynn e seus principais personagens para as regras do AD&D (ainda em sua primeira edição). Nele estavam descritas as novas classes de personagem, a história do mundo, as fichas dos principais heróis e vilões que apareciam nos livros, entre outras coisas. O principal problema do *Adventures*, entretanto, é que apesar da vastidão de informações elas vinham de maneira muito superficial. Sabia-se pouco sobre as criaturas, as raças e a real situação do planeta após a Guerra da Lança. Não que o livro fosse falho — o mundo de *Dragonlance* é que era complexo demais. Claro que já era bom ter aquilo em mãos, mas os fãs ainda sonhavam com algo mais profundo, que desvendasse cada segredo por trás das lendas daquele fantástico mundo. Tiveram, contudo, que esperar mais cinco anos...

Com a publicação da segunda edição do AD&D (entre 88 e 89), surgiu a necessidade de adaptar para o novo jogo as regras dos mundos já existentes. Com esse intuito foi finalmente lançada, em 1992, a caixa básica de *Dragonlance*. Era ***Tales of the Lance***.

Dragonlance - Tales of the Lance, TSR, USA, 1992. Caixa contendo um livro de 176 páginas, três mapas, um screen, cartela com personagens do Mestre e baralho

O Mundo de Krynn

As aventuras de Dragonlance têm como foco principal o grande continente de Ansalon, no planeta Krynn. Nesse mundo existem também várias ilhas, outro continente chamado Taladas e um continente gelado de tamanho desconhecido ao sul, mas o atrativo de *Dragonlance* não está na geografia (podemos dizer que este é o forte de *Forgotten Realms*), está em sua história.

A história de Krynn divide-se em Antes e Depois do Cataclismo (ou PC e AC, como você encontrará no livro). O Cataclismo foi um castigo dos deuses, na forma de uma enorme "montanha de fogo" que caiu sobre o mundo. Isso aconteceu porque um clérigo, governante supremo da cidade de Istar, resolveu usar de seu enorme poder com a intenção de se tornar um deus. Sentindo se insultados pela petulância do pretensioso clérigo, os deuses resolveram então enviar seu castigo divino. O impacto da "montanha de fogo" foi tão forte que dividiu partes do continente, formando ilhas, baías e mares, praticamente enchendo Ansalon de rachaduras. No lugar onde ficava a cidade de Istar (ponto central do Cataclismo) formou-se o Blood Sea, um mar vermelho onde se situa um enorme redemoinho, temido por todos os marinheiros. Dizem até que ali ainda choram as almas atormentadas das pessoas mortas na catástrofe ..

Outra época historicamente importante é a Guerra da Lança (de 348 a 353, depois do Cataclismo), que, como já dissemos, se encontra ricamente detalhada nas Crônicas. Óbvio que na caixa ***Tales of the Lance*** há inúmeros pontos históricos mencionados nos romances, com explicações detalhadas de todos os momentos importantes, e uma linha do tempo (que vai até 369 depois do Cataclismo) para ajudar a situar a aventura. Um Mestre de *Dragonlance* jamais poderá se descuidar do momento histórico de sua aventura: em épocas diferentes costumes são alterados, e até a geografia muda. As próprias lendas e histórias podem fornecer ótimo material para aventuras.

Mundo Diferente

Dragonlance tem várias peculiaridades se comparado a outros mundos de AD&D.

Os magos são divididos em três ordens e vestem-se de acordo com elas: magos das vestes brancas (representantes do Bem), das vestes vermelhas (representantes e defensores da neutralidade e do equilíbrio) e das vestes negras (representantes do Mal). Este aspecto também determina a tendência do personagem. Todos os magos são filiados à Torre da Alta Magia, uma espécie de "associação" composta por todos os magos do continente. Aqueles que não se associam à Torre são tidos como Renegados e caçados pelos outros.

O jogadores têm a oportunidade de jogar com raças diferentes e pouco usuais, como os minotauros, os ogres e os kenders — uma espécie de halfling, incapaz de sentir medo e ladrão por natureza. Há também uma nova classe de personagem, os Cavaleiros de Solamnia. São guerreiros que servem a uma ordem de cavalaria criada por Vinas Solamnus antes do Cataclismo, e que têm como dever seguir seu rígido código de conduta e defender o bem e a justiça.

Os dragões são menos raros que em outros mundos. Lutam ao lado dos humanos e servem aos desígnios dos deuses (presença constante em Krynn). Dependendo da ocasião, podem ser utilizados até como montaria.

A caixa ***Tales of the Lance*** contém um livro sobre o ambiente de *Dragonlance* (geografia, história, raças e sua cultura, classes, criaturas, itens mágicos, deuses...). Há também um mapa que mostra todo o continente de Ansalon, um escudo (ou *screen*) com tabelas, um conjunto de cartelas com as fichas dos personagens mais conhecidos, um mapa de localidades genéricas para serem usadas durante a aventura, e outro mapa esquematizado de várias locais famosos (como a Torre da Alta Magia e o Monte Nevermind, lar dos gnomos). Existe também um pequeno baralho para se ler a sorte (dentro do jogo, claro), mas suas regras são complicadas e obscuras demais para que ele seja útil. Isso não quer dizer que você não possa ser criativo e arranjar algum jeito de encaixá-lo na sua aventura.

São poucos os suplementos existentes para *Dragonlance*, e todos são raros. Entre os principais podemos destacar: ***Monstrous Compendium - Dragonlance***, com monstros e criaturas de Krynn; ***Atlas Dragonlance***, livro contendo mapas das principais localidades; ***Dwarven Kingdooms of Krynn***, caixa com tudo sobre os anões, seus costumes, histórias e lendas; e ***Classics*** 1, 2 e 3, livros que convertem para jogo as aventuras dos Heróis da Lança narradas nas Crônicas.

O Futuro dos Heróis

Uma nova série de produtos para *Dragonlance* deverá ser lançada até outubro nos EUA. Trata-se de um novo enfoque em mais uma das intermináveis reformulações da TSR em seus cenários. Mais uma vez a história é baseada em dois livros: o pocket ***The Second Generation***, que narra através de contos independentes a história dos filhos dos Heróis da Lança vinte anos depois do término da guerra; e o hardcover (com previsão de lançamento no formato pocket para o final do ano) ***Dragon of Summer Flame***, que fecha a série das Crônicas. A história conta a Guerra do Caos e, acima de tudo, mostra a transição dos antigos Heróis da Lança para suas contrapartes mais novas apresentadas no *Second Generation*. Também estão previstas uma nova caixa básica e mais uma nova série de acessórios e livros.

Para o leitor brasileiro, a alternativa é a edição portuguesa publicada pela Editora Europa-América em 85, e que chegou a circular em algumas livrarias brasileiras há alguns anos. Os livros originais foram divididos em duas partes cada, resultando em seis volumes: *Dragões do Crepúsculo de Outono* 1 e 2, *Dragões da Noite de Inverno* 1 e 2, e *Dragões do Alvorecer da Primavera* 1 e 2.

Hoje, contudo, esses livros de Portugal são raros. A Abril Jovem bem que pretendia lançar as Crônicas por aqui, mas seus produtos AD&D não andam mostrando o desempenho esperado em vendas. Com isso foram adiados muitos novos livros, e pelo menos este ano não teremos *Dragonlance*, *Ravenloft* ou *Dark Sun*. Vamos esperar que isso mude.

Vida longa a *Dragonlance*!

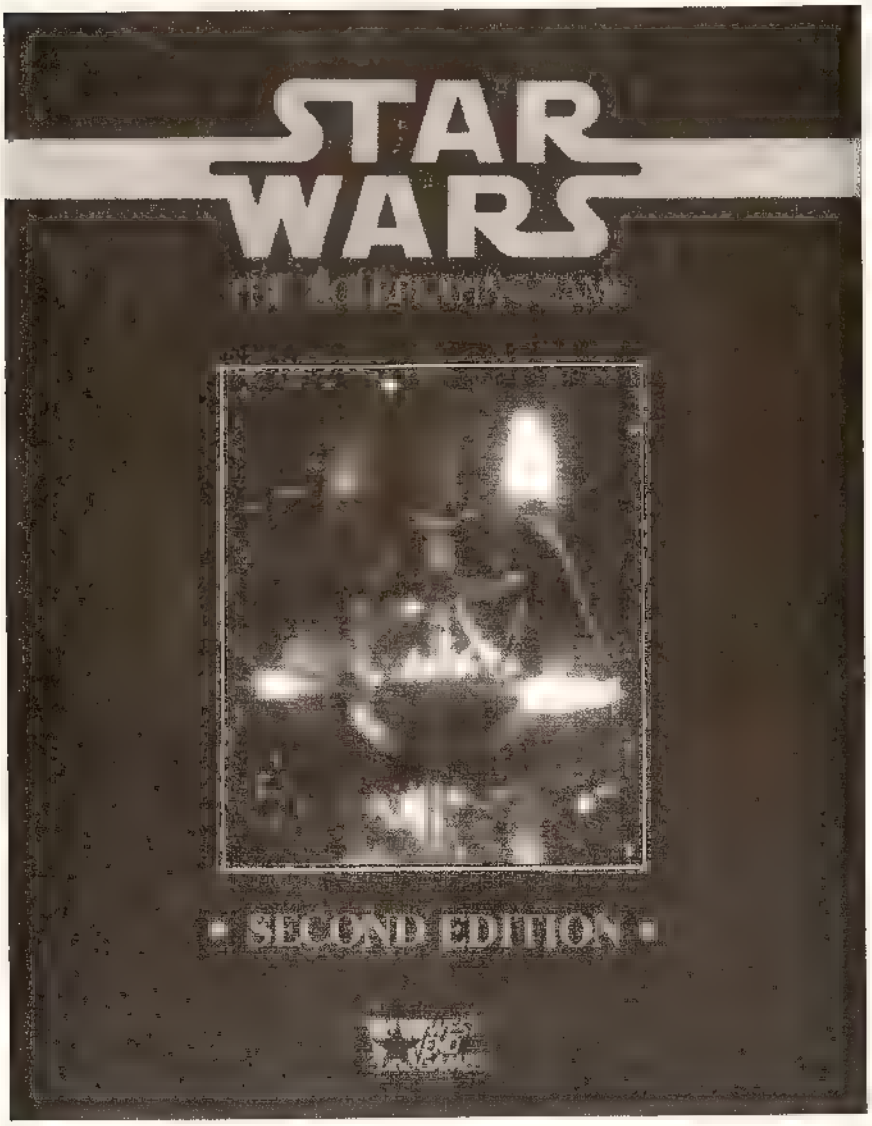
J. M. TREVISAN

Há muito tempo atrás, em uma...
galáxia muito, muito distante...

GUERRA NAS ESTRELAS

Assim começa um dos maiores sucessos no cinema. Se você não conhece, provavelmente esteve em uma ilha deserta nas últimas décadas e não sabe o que está perdendo. Estamos falando de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*,1977), produzido pelo "mago" George Lucas.

É muito pouco provável que você não conheça a saga de *Guerra nas Estrelas*, mas vamos falar dela assim mesmo. Este épico, tido como a maior fantasia espacial de todos os tempos, narra a história da guerra entre o maligno Império e a Aliança Rebelde, que defende a antiga República. Uma odisséia fantástica com princesas em perigo, heróis empunhando espadas de luz, vilões cruéis e combates entre naves espaciais, usando efeitos especiais pioneiros para o cinema da época. *Guerra nas Estrelas* é o primeiro filme de uma trilogia que continua em *O Império Contra Ataca* e *O Retorno de Jedi* (huum... Jedi... já vi isso em alguma edição desta revista). Quê?! Você não assistiu nenhum deles?! Que tipo de bárbaro sem cultura você é?

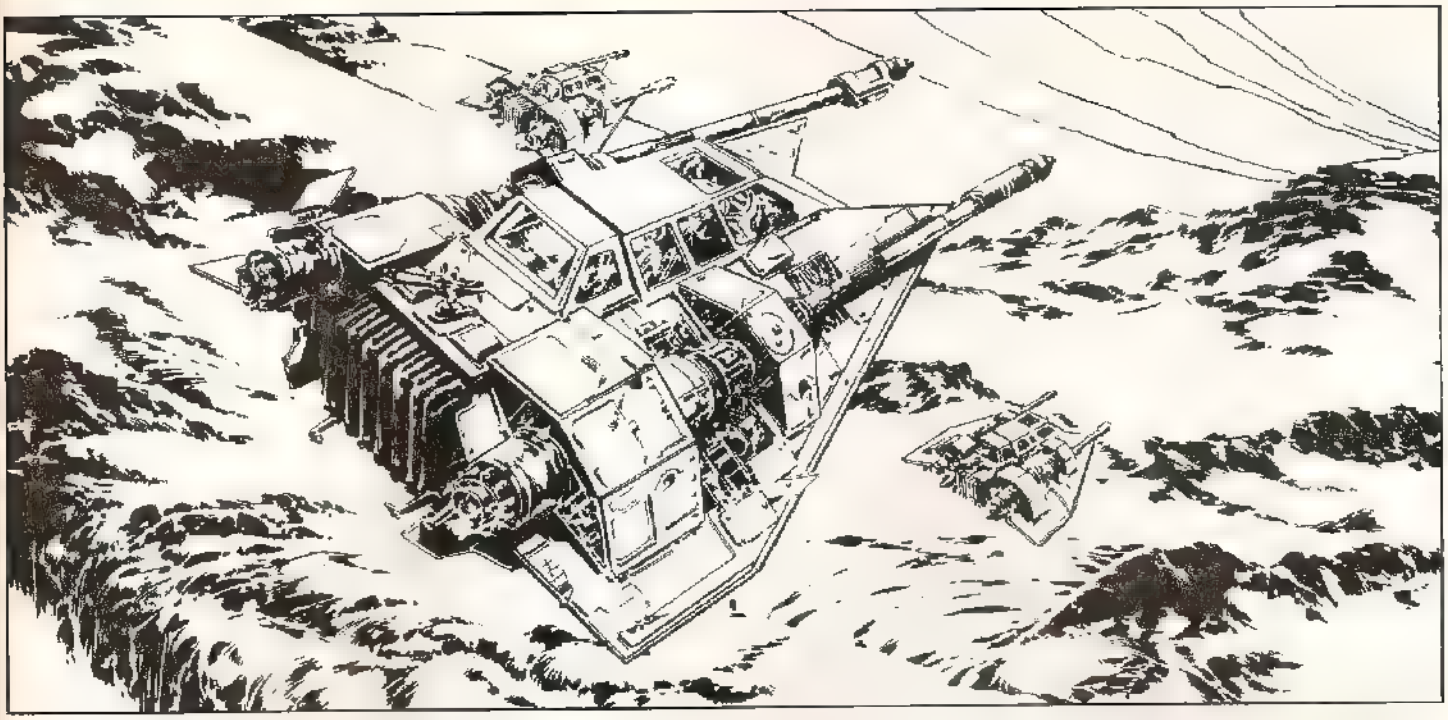


Com a verdadeira mitologia que formou-se ao redor de *Guerra nas Estrelas* e seus personagens, um RPG foi criado com base neste universo. É ***Star Wars: The Roleplaying Game***, da West End Games, já em sua segunda edição. Um de seus autores foi Greg Cotikyan — o mesmo de *Paranóia* e *Toon*, e que esteve no Brasil durante o IV Encontro Internacional de RPG.

O sistema de jogo é bem simples. Baseia-se no uso de dados comuns de seis faces, o que elimina a necessidade de dados mais "exóticos". O Mestre estipula uma dificuldade e o jogador lança certa quantidade de dados, devendo conseguir um resultados igual ou maior que a indicação do Mestre para realizar a ação desejada. Um atrativo do jogo para nós, brasileiros, é que ele usa o Sistema Internacional de Medidas (metros, quilômetros, gramas, quilos...), sem aquele negócio de polegadas, jardas e libras. Melhor aqui para nós, mas deve ter desagradado os norte-americanos. E não, não se apavorem: apesar dos pesos e medidas, *Star Wars* NÃO é igual a GURPS. É muito mais simples.

Cada regra é explicada sempre através de exemplos, o que facilita bastante a compreensão do jogo. No final do livro podemos encontrar exemplos de personagens prontos, desde os baixinhos e peludos Ewoks (Twegah, oohh!) até cavaleiro Jedi (tenho certeza que já vi isso antes). Mas, como um dos grandes atrativo de *Guerra nas Estrelas* é a absurda variedade de alienígenas, o jogo permite que você invente qualquer raça que quiser (sim, Cassaro, até metalianos!).

Star Wars: The Roleplaying Game também explica sobre alguns equipamentos, droids (como são chamados os robôs) e veículos pertencentes a este universo. A parte mais frustrante é a que fala das naves. Há explicações sobre as naves em geral, mas as regras sobre combates espaciais não são claras: você pode ficar totalmente perdido em um simples combate de nave-contra nave. Nem o uso de miniaturas pode ajudar na clareza, porque os movimentos são tridimensionais. Pelo menos neste ponto, muito melhor é jogar *X-Wing* ou *TIE Fighter* no computador!



Uma das partes interessantes do livro são as explicações sobre o universo de *Guerra nas Estrelas*, que informam sobre os cavaleiros Jedi, o Império, os Rebeldes e outros detalhes que não ficam muito claros nos filmes. Mesmo assim, o capítulo é breve e fica devendo alguns detalhes.

Um ótimo toque de humor no livro são algumas páginas com propaganda: "Compre os Binóculos de Visão Noturna NeuroSaav"; "Junte-se à Frota Imperial: Distinção e Honra"; "TIE Fighters Pela Metade do Preço"; "Procura-se Luke Skywalker, Han Solo e Chewbacca, por Crimes Contra o Império". É, parece que publicidade existe em todo o universo. Será que eles têm uma revista de RPG por lá?

O livro é discutível quanto à qualidade gráfica, com ilustrações um tanto fracas. Os textos são simples e sem muita riqueza — é um livro prático, preocupado em fazer com que você comece a jogar o mais rápido possível. Deve ser devido às 170 páginas, um tanto escassas para um RPG com um cenário tão vasto. Dessa forma as regras e histórias ficam bem espremidas, suprimindo detalhes — às vezes detalhes importantes.

Outro motivo provável para a simplicidade da linguagem é a faixa etária a que o jogo foi destinado, a partir de 10 anos. Não quer dizer que ***Star Wars: The Roleplaying Game*** seja infantil, de forma alguma: mas faltam informações que seriam importantes para tornar o cenário mais complexo e interessante. Sentimos falta de detalhes sobre as raças alienígenas, organização sociais e religião. Neste último ponto, a única crença mencionada é sobre a Força, a energia mística que envolve todos os seres do universo, dividida entre os lados da Luz e o Negro. "Use a Força, Luke!"

O problema da falta de detalhes pode ser resolvido recorrendo-se aos vários suplementos já publicados pela West End Games. Ou mesmo as numerosíssimas publicações destinadas aos fãs de *Guerra nas Estrelas*, editadas pelas Bantan Books (romances) e Dark Horse (quadrinhos), sem mencionar revistas especializadas em *Star Wars*.

Star Wars: The Roleplaying Game não existe ainda em português. Mas isso pode mudar com a aproximação do 20º aniversário de *Guerra nas Estrelas*, em 97. É esperar para torcer para que a Força esteja conosco.

SANDRO

Star Wars: The Roleplaying Game,
Bill Smith. West End Games, USA 1992, 170 páginas.

EU QUERO ACREDITAR

O livro oficial da série Arquivo X

Brian Lorry é editor do jornal Daily Variety, crítico e colunista. Dedica-se à indústria televisiva e, portanto, ninguém melhor para servir de cicerone nesse guia para quem quer se aventurar pelo universo da mais inusitada série fantástica da televisão.

Criada por Chris Carter a partir da sua paixão pessoal por séries como *Além da Imaginação, Alfred Hitchcock* e principalmente por uma série chamada *Kolchak e os Demônios da Noite,* apresentada nos anos de 1974 e 1975 na rede norte americana ABC, *Arquivo X* nasceu do desejo de produzir algo assustador para a televisão

Os temas de horror estavam ausentes da TV há algum tempo. Carter desejava bolar alguma coisa que tivesse uma temática ampla, capaz de se renovar permanentemente, abordando temas tão variados como discos-voadores, vampiros, fantasmas, cultos exóticos e por aí afora

Conversando com produtor Peter Roth, presidente da J, Cannel Productions, que já andava impressionado com alguns roteiros que ele já havia produzido, Carter burilou uma idéia de colocar agentes do FBI investigando fatos estranhos e fenômenos paranormais. Acabara de ser lançado o filme de horror psicológico *O Silêncio dos Inocentes*, e o FBI parecia mesmo ser o veículo ideal para a investigação desses fenômenos. Assim, o programa focalizaria dois agentes, um crente e outro cético, encarregados da elucidação de fatos arquivados como insolúveis. Temperando a trama, haveria uma sombria fonte de informações batizada como "Garganta Profunda", além de toda uma conspiração atuando para impedir a verdadeira elucidação dos fatos.

A idéia foi em 1992 apresentada à Fox Broadcasting, empresa da Twentieth Century Fox através de seu vice-presidente, Bob Greenblat, que confessa ter ficado impressionado com o projeto, embora tivesse medo que uma série não baseada em fatos reais pudesse não atingir a popularidade de programas como *Emergência 911.*

Mas a Fox decidiu bancar o projeto de um filme piloto, e logo estavam à procura de um elenco adequado

O agente crente recebeu o nome de Fox Mulder, com o sobrenome de solteira da mãe de Carter A parceira de Mulder, a cética agente Dana Scully recebeu o sobrenome de Vin Scully, popular locutor de beisebol da Califórnia.

Muitos atores se apresentaram para fazer o teste inicial, e a decisão recaiu sobre David Duchovny, que havia aparecido em alguns episódios de *Twin Peaks*, como um agente do FBI que resolve mudar de sexo. Seu fino humor e natural ironia foram decisivos para o papel. Dana Scully recaiu sobre uma jovem atriz de teatro, praticamente desconhecida em televisão, Gilian Anderson, que contava apenas 24 anos de idade na ocasião. Duchonny não se entusiasmou muito com o seriado naquela época, já que pretendia se lançar na carreira cinematográfica.

O resto, bem é história

O livro ***Bastidores***, de Lowry, traça a trajetória da série desde a idéia e sua evolução, mostrando as peripécias de sua realização em Vancouver no Canadá, onde a geografia é favorável para locações tanto em grandes cidades como em regiões de natureza exuberante. Revela também, os custos, a organização da equipe, os efeitos especialmente criados com base em um baixo orçamento e falta tempo crônica. ***Bastidores*** traça os perfis do criador Carter — que sonhava em ser astro de beisebol —, os produtores, os atores principais e o elenco de apoio. Não desdenha as fofocas de bastidores, e indica todos os prêmios que a série já disputou e venceu, como série dramática, melhor ator, melhor atriz, roteirista, melhor série, melhor ediçao.

Mas o melhor de tudo são os resumos dos episódios

dos três anos de produção da série, com fotos, comentários, ficha técnica e cenários. Para os aficcionados, um documento capaz de renovar o prazer de ter assistido seus episódios favoritos. *Arquivo X* tem uma legião de fãs no mundo todo, com reações enfáticas a cada episódio, com festas, discussões sobre fenômenos paranormais, convenções, e participação na Internet.

Seus fãs se intitulam "X-Philes", sendo *phile* derivado da palavra grega *philos*, que significa "amar". Seu relacionamento com Chris Carter, através de sugestões e críticas, ajudam a ele e aos outros roteiristas a ficar de olhos abertos em relação aos detalhes e à presença deste ou daquele personagem nos próximos episódios da série, livros com histórias inéditas e novelizações, fotos, bonés e crachás

Para seus inúmeros apreciadores, a série parece que ainda tem muito a aferecer Um contrato de cinco anos foi assinado pela dupla de atores que interpretam os protagonistas e, se depender do entusiasmo da equipe de produção, o filme tem tudo para virar um cult, na melhor tradição de mega-sucessos como *Jornada nas Estrelas*.

Como nem sempre os episódios têm a mesma qualidade, trata-se de um desafio difícil de alcançar. E o livro de Brian Lowry traça uma luz de como os criadores de *Arquivo X* pretendem se manter na esteira de um dos mais fulgurantes (e inexplicados) sucessos da televisão.

Se não é ver para crer, é para ver e se divertir.

FINÍSIA FIDELI

Bastidores (The Truth Is Out There - The Official Guide to the X-Files), Brian Lowry. Editora Mercúrio, São Paulo, 1996, 279 páginas.

SABBATHICAL

RPG & ESOTERISMO

sua nova loja de RPG

STORYTELLER AD&D D&D GURPS CARDS DADO HQ
REVISTAS ESPECIALIZADAS MINIATURAS CAMISETAS LIVE
ESPAÇO PARA JOGO

BRUXAS DUENDES ANJOS FADAS GNOMOS TALISMÃS
INCENSOS VELAS PERFUMADAS INCENSÁRIOS ORÁCULOS
TARÔ RUNAS BÚZIOS CRISTAIS ÁRVORE DA SORTE FITAS K7
LITERATURA ESOTÉRICA

R.Antonio de Barros, 36 Tatuapé São Paulo 217-9791
(a 50 m da AV. Celso Garcia - metrô Carrão)

Bowser, eterno inimigo de Mario, acaba de raptar pela trilhogésima vez a princesa Toadstool. Mas o baixinho bigodudo não deu mole, não! Partiu para cima do tartarugão folgado e soltou sua amada das garras do canalha. Final feliz! Ei... espera aí! Onde está a aventura?

Zupt! Ah! Agora é que o bicho vai pegar! Depois de ter salvo sua amada, o castelo começa a tremer tão forte que arremessa cada personagem para um canto do Mundo dos Cogumelos.

Algum tempo depois, Mario volta ao castelo e descobre o causador de tudo. Trata-se de Smithy, uma espada gigante que caiu do céu, despedaçando a "Star Road" em sete pedaços. Fora isso, a babaca ainda pretende abrir um portal para a chegada de mais monstros. O problema é que a sacana da espada isolou-se na montanha, quebrando a ponte, e Mario não sabe onde está sua amada princesa.

Chegou sua hora de entrar na parada! Você, feliz proprietário de um SNES, vai entrar na pele do encanador mais famoso dos videogames. Passará por várias florestas, montanhas, rios, cachoeiras, cidades... e também enfrentar tartarugas super-crescidas, fantasmas, cogumelos carnívoros, bandidos, monstros gigantes, além de procurar por um montão de baús escondidos e derrotar Smithy. Nada mole.

SUPER MARIO RPG

Mama Mia! Super Mario, o maior astro dos videogames, tem agora uma aventura de RPG para Super Nintendo. Confira aqui as dicas mais cabeludas!

Mario

Ajuda Draconiana

Pois é, parece que você vai ter um trabalhão! A sua sorte é que o ombro da DRAGÃO BRASIL é grande e dá pra muita gente choramingar. Eu, o grande Doutor Xurros, mais uma vez vou dar uma pequena canja para acabar com seus maiores problemas durante a resolução deste RPG. Eis as dicas:

• Enfrentando Bowser

Não ligue pra ele. Acerte a corrente do lustre com pulos especiais e dê tchauzinho para o asqueroso.

• Em Casa

Após ser arremessado do castelo, Mario encontra-se em casa. Bata um papo com o cogumelo e vá procurar Smithy. Depois, siga atrás do cogumelo que estava em seu quintal.

• Contra Hammer Bros

Derrote esses velhos conhecidos de Mario como de costume: muitos pulos na cabeça. Para renovar-se, cogumelos!

• Reino dos Cogumelos

Após tagarelar com todo mundo, procure o chanceler no castelo e mexa em tudo por lá. Saindo do local, você encontrará o pequeno Mallow, chorando. Ajude-o a pegar o ladrão que o sacaneou e ele entrará em seu grupo.

Mallow

• Pega Ladrão!

Correndo atrás de Croco, o bandido, você poderá achar estrelinhas que o deixam invencível. Quando ele ficar se escondendo de você, será necessário pegá-lo por trás (sem malícia) três vezes para, então, enfrentá-lo. Mario deve dar vários pulos enquanto Mallow manda ver nos raios. O jacaré não aguentará e fugirá, deixando os cacarecos do pequeno e a carteira de um cogumelo.

• Caça-Fantasmas

A cidade está sendo aterrorizada por monstros. Salve os cidadãos e, depois, entre no castelo. Lá dentro está o manda-chuva que bagunçou tudo. Enfrente o chefão, Kenzol, com as magias mais potentes que tiver. Mario vai no braço contra o sujeito e Mallow manda trovão nos capangas. Depois de detonar Kenzol, lembre-se de conversar com todo mundo de novo. Aqui pinta o primeiro "teco" da Star Road.

• Cowabunga!

Agora, seu trajeto é pelos esgotos. O caminho certo só é encontrado depois de baixar o nível da água e entrar pelo cano que estava submerso. No fundo de tudo você encontrará Beron, um linguarudo que o transforma em espantalho. Mate o usando golpes normais com Mario e magias com Mallow. Se você virar espantalho use só magias.

• Chuáááá!

Desça a cachoeira, pule pelos barris e encontre Frogfucius — pai adotivo de Mallow — em sua ilhota. Veja a música escrita atrás do sapo e toque-a para o compositor mais à direita.

• Arco e Flecha

Em Rose Town você encontrará habitantes com medo das flechas que voam da floresta. Converse com todo mundo e descole uma soneca na casa da esquerda. Tcham! Agora você tem duas estrelas!

• Floresta

Siga Geno, o boneco que ganhou vida, para achar o chefão da fase. Contra o mestre da parada, Bowyer, o negócio é ficar alternando entre magias e ataques normais. Ele manda uma flecha para o alto, paralizando um dos comandos do Joystick. Geno entrará em seu grupo.

• Mais Cano

Depois de matar o canalha das flechas e ter recebido os agradecimentos de todos da cidade, caia de novo nos canos que pintam perto do local. Aqui, você poderá descolar o caminho para a ilha dos Yoshis.

• Cidade de Toupeiras

Depois de tagarelar bastante com os NPCs, você descobrirá a existência de um bando de marmotas... quero dizer, crianças, presas na montanha. Entre lá e pule no trampolim. Depois, corra atrás de Croco (de novo!) e pegue a bomba dele. Leve a bomba para a toupeira da esquerda e encontre Punchinello, o rei das bombas. Mario e Geno devem aplicar ataques diretos no cara, enquanto Mallow destrói as bombinhas comparsas. Pegue a terceira estrela e saia de carrinho com a menina.

Há 39 baús escondidos em todo o game.

Bowser

• Torre do Retardado

Depois de salvar a cidade das toupeiras, você deverá seguir em frente até encontrar uma espécie de torre. Lá, acreditem se quiser, o famigerado Bowser vai se unir à turma de Mario. Entre na torre, pule no "switch" para abrir uma caverna debaixo da ponte. Continue até encontrar uma sala que dá acesso ao local onde estava a princesa. Esconda-se de Booster atrás das cortinas e depois enfrente os irmãos palhaço. Mande fogo no palhação e trovão no pirralho.

• Casamento

Booster vai conseguir fugir com Toadstool. Agora o canalha quer se casar com ela. Entre pelos fundos da igreja, pegue itens com os capangas e a coroa no altar. Vai rolar um beijo da hora (bem que o Mario merecia, não?). E você, acredite se quiser, terá que enfrentar o bolo da noiva do casamento! Junto com o bolo há um bando de ratos babacas. Mande pauladas em cima do bolo e fique ligado em sua energia. O bolo é forte, mas se renderá à abocanhada faminta de Booster no final da batalha.

• Escrito nas Estrelas

Salvando (novamente) a princesa, você deve voltar ao Palácio Real. Saindo do castelo a princesa cai do céu e entra no seu grupo (finalmente). Vá bater um papinho com o sapo da ilha e depois siga pelo caminho das estrelas, acionando as flores. Atenção, aqui você acha outro cobiçado pedaço da Star Road.

• Rei dos Sete Mares

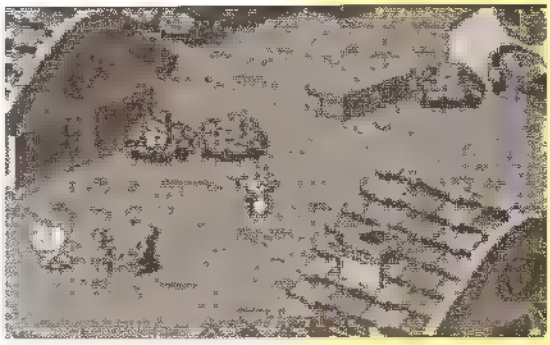
Na cidade portuária todos estão se borrando de medo. Resolva o problema procurando pelo navio afundado no mar. Essa fase tem inimigos fortes. Prepare-se para entrar aqui. Quase no fim, você encontrará um polvo gigante. Decepe os braços dele e mande a cabeça do "perneta" pelos ares com fogo e magias fortes. Avance mais um pouco para encontrar o pirata Johnny e tomar dele uma estrela. Enfrente o pirata com golpes normais e detone seus piratinhas com trovoadas. No mano a mano, continue com ataques normais.

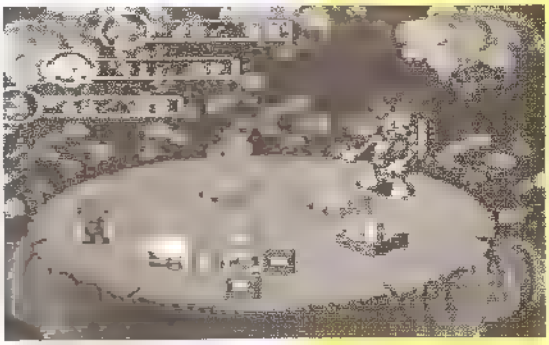
• Velho Sacana

Depois de dar a estrela de Johnny para o velhinho da cidade ele foge, sacaneando todo mundo. Pegue-o e prepare se para um osso duro de roer. Continua a tática de golpes normais com Mario e magias fortes com Mallow, Toadstool ou Bowser. Só que agora, Geno deve fortalecer os ataques dos outros heróis.

• Redemoinhos

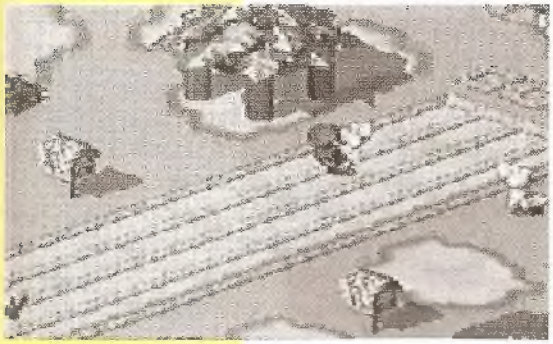
O caminho aqui é indo pelos redemoinhos onde fica o inimigo. Mais à frente, quando pinta uma saída no alto da tela, você pode optar entre seguir por ela ou entrar no outro redemoinho. Você decide a melhor maneira.

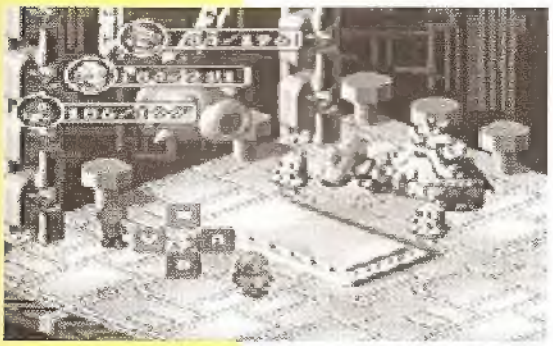




• Cidade Maluca

Aqui você encontrará um personagem do game Final Fantasy (grande RPG, lembra?) na terceira porta. No entanto, só entrará lá depois de ter comprado um "Fireworks" e trocado pela "Shiny Stone" na cidade das antas... oops, toupeiras). Vencendo três vezes o baixinho do dojô, você ganha um item especial. Fale com a pedra várias vezes para conseguir pegar a chave de templo do linguarudo.





• Pé de Feijão

Depois de passar pela subida das tartarugas, você deverá atravessar um jardim nada amigável. No final, uma plantona carnívora para encarar. Acabe com ela usando magias que acertam em vários inimigos e pegue a semente.

• Caminhando nas Nuvens

Na cidade das nuvens você deverá encontrar o escultor e entrar descaradamente no castelo. Lá dentro, pule todas as bicadas de Dodo para pegar um item especial. Procure pelas chaves escondidas e enfrente a "coisa do ovo", para continuar. Chegou a hora de enfrentar a Rainha má e seu capataz. Detone-os com suas melhores técnicas!

• Power Rangers?!!

Você não pode pisar na lava (não custa avisar, né?). Depois, chega a hora de enfrentar o dragão. Acabe com ele usando qualquer tipo de magia (menos de fogo). Você acaba de pegar outra estrela... oops! Aparecem uns tais de "Axem Rangers" — seriam personagens de *DEFENSORES DE TÓQUIO*? — e roubam a estrela de você. Corra atrás dos sacanas e concentre todos os golpes em um inimigo por vez.

• Castelo de Koopa

De volta à casa do tartarugão, você encontrará tudo dominado pelos inimigos. Prossiga até achar o mago traidor e use golpes normais nele. Mais à frente, o problema é o cara pendurado nos lustres. Use magias enquanto ele estiver vermelho e ataques normais quando ficar azul. Ainda no castelo, você achará a espadona. Detone-a com golpes nos olhos e depois na... hã... na " testa" dela.

• Perto da Fábrica

Avance até encontrar um despertador irritante. Derrote-o, acertando primeiro os sinos e depois o corpo. Entrando pelo "buraco do tijolo", encare os dois mestres acertando só o que fica em baixo, usando golpes normais. Depois, prossiga com a mesma técnica na cobra.

• Dentro da Fábrica

Entrando bem no meio da confusão, você encontrará o chefe da fábrica com um gerador. Arrebente-os só no " braço" e renove-se, quando necessário. Você entrará pelas tubulações e verá o verdadeiro chefão do game.

• Chefe Final

O melhor grupo para enfrentar o canalha é, na minha modesta e excelente opinião, Mario, Geno e Toadstool. Certifique-se de que leva consigo vários itens de ressureição, renovação e equipamentos contra ataques mortais.

Na sua primeira fase você deverá destruir a máquina do lado esquerdo, acertando depois os capangas, e finalmente, o barbudo. Ele é forte e leva tempo para ser derrotado. Agora, na segunda fase, acerte o corpo até que ele não possa se mover. Com isso, concentre seus ataques na cabeça. Repita até enjoar. Também não se esqueça de tomar cuidado com o ataque "mortal do tanque". Renove-se toda hora e mande bifas na cara do imbecil.

Ufa! Enfim o Reino dos Cogumelos está livre de "quase" todos os males. A última estrela foi recuperada, os sonhos podem se realizar e tudo voltou `a santa paz. Até a próxima!

DR. XURROS

rpg@internet

NETIQUETA

Este é um termo que com certeza você já leu em algum lugar. Refere-se às normas de conduta na Internet, principalmente no email e Usenet. O engraçado é que a maioria das pessoas não tem noção de quais são realmente essas regras... um grande jornal fez recentemente uma reportagem sobre a Netiqueta, noticiando que "não há um acordo exato sobre as regras" e "mesmo usuários antigos discordam".

Bem, acontece que a Netiqueta não é uma coisa vaga e indefinida. É um padrão da Internet — e, como para todos os padrões, há um documento que a define. Esses documentos são chaamados RFCs.

Estas são dicas de Netiqueta no email, diretamente do RFC de Netiqueta (RFC 1855).

A Internet é livre, mas também não precisa chutar o pau da barraca! Aprenda aqui algumas dicas de boas maneiras na Rede

- A regra-mãe do email é: "Seja conservador com o que envia e liberal com o que recebe". Isto é, seja rígido em verificar se as mensagens que envia estão de acordo com essas dicas, mas não fique extremamente espantado se receber uma que não está. A exceção, claro, é receber a mensagem de um amigo que vá gritantemente contra as normas. Você deveria adverto-lo, como amigo, antes que ele entre em uma encrenca :-)
- NUNCA envie cartas de corrente ou pirâmide. Isso não é nem etiqueta; é uma das pouquíssimas coisas que são PROIBIDAS na Internet. Você pode até perder sua assinatura se seu provedor for rígido ou se usar a rede de uma universidade. Se receber uma, notifique o provedor de quem enviou.
- Sempre coloque na mensagem um "Subject" (assunto) que realmente descreva a mensagem.
- Inclua no final de todas suas mensagens seu nome e endereço de email. Se tiver uma home-page e a home-page contiver seu endereço, pode colocá-la no lugar do email, mas geralmente prefira colocar (também) o email. Isso se chama "assinatura" ou ".sig", não a faça muito grande; uma boa regra é no máximo 4 linhas.
- Ao responder uma mensagem, copie (cite) uma parte da mensagem original, de preferência precedendo-a com ">" no início de cada linha. Não inicie uma linha que não é de citação com ">". Alguns softwares detectam citações automaticamente.
- Por outro lado, evite citar a mensagem INTEIRA a menos que estritamente necessário; isso torna sua resposta desnecessariamente longa. Corte partes irrelevantes e acima de tudo não cite a ".sig" do remetente original.
- Se sua mensagem é realmente longa (acima de 100 linhas é considerado longo), escreva no subject algo como "(grande)", "(longo)", "(big)", etc. Por exemplo: "Re: pedido de esclarecimento (big)"
- Outro padrão é começar o subject de uma resposta com "Re:" seguido do subject original.
- Quando escrever para fora do país, seja claro. Não é porque o angolano com quem você está papeando fala português que você pode falar de "Sampa" ou "Dragão Brasil". Cuide também das datas; 4/3/96 é 4 de março ou 3 de abril? Sugiro que use sempre 4/mar/96, com o mês abreviado EM INGLÊS (jan, feb, mar, apr, may, jun, jul, aug, sep, oct, nov, dec).
- QUANDO VOCE ESCREVE EM MAIÚSCULAS VOCÊ ESTÁ "GRITANDO". Use maiúsculas apenas quando quiser enfatizar algo. Uma mensagem inteira em maiúsculas fica muito feio. Se sofrer de uma preguiça crônica de usar o Shift, escreva tudo em minúsculas.
- Não acentue suas mensagens, a menos que tenha certeza absoluta que o destinatário receberá os acentos corretamente. Muitos softwares ainda não são completamente compatíveis com o padrão MIME, e os acentos aparecem como "Oi, e a=E3?"
- Se por acaso se meter em uma discussão, use apenas argumentos racionais. Não ofenda ou fique teimando sem argumentar; isso é considerado de péssimo gosto, e geralmente fará com que a pessoa simplesmente pare de ler suas mensagens.
- Use emotícones (aquelas carinhas). Elas mostram seu estado de espírito, coisa que de outro jeito não transparece na linguagem escrita. Use :-) para dizer que está feliz ou ao falar algo engraçado, :-(para dizer que está triste, ;-) para "piscar o olho"...
- ...E, por outro lado, não dependa deles. É muito comum fazer um comentário que poderia ser ofensivo e "suavizá-lo" com um ":-)"; mas a pessoa pode ficar ofendida do mesmo jeito. Então prefira pesar bem suas palavras a enchê-las de emotícones.
- Seja breve. Não tagarele sobre um assunto mais que o necessário para ser compreendido. Também não fale pouco demais; o mínimo para ser compreendido, mas também não menos que isso :-)
- Não escreva linhas muito grandes (maiores que 65 caracteres) e dê um ENTER no final de cada uma. Por favor! Alguns softwares de email, com o Netscape, não "quebram" a linha automaticamente, obrigando o leitor a usar aquelas chatíssimas barras de rolagem horizontal para poder ler sua mensagem.
- Não envie mensagens muito grandes ou arquivos em *attach* sem ser requisitado.
- Não envie propaganda não-solicitada.

Algumas normas para listas de discussão e Usenet:

- Leia listas ou newsgroups por algum tempo antes de começar a participar. Familiarize-se com a cultura da lista ou grupo, e aprenda as regras específicas.
- Não culpe o administrador pelo comportamento dos usuários.
- Cuidado com o que escreve, pois muitas pessoas estão lendo e talvez as mensagens estejam sendo armazenadas (arquivadas). Elas podem ser lidas por seu atual ou futuro chefe, ou esposa ;-)
- Todo grupo ou lista tem regras quanto ao subject. Siga-as.
- Não envie para a lista pedidos de cancelamento da assinatura. Estes devem ser mandados ao coordenador.

O texto completo do RFC, traduzido e com comentários meus, pode ser lido em meu site, em "http://webcom.com/lalo/netiqueta.html".

LALO

Forbidden Planet leva até você...

Faça logo seu pedido!!

Magic (Ed. Nacional)

Magic 4ª (c/60)	13,50 ( )
Magic 4ª (Booster c/ 10)	2,30 ( )
Magic 4ª (Terras Natais c/8)	2,00 ( )
Era Glacial Deck c/60	13,50 ( )
Era Glacial Booster c/15	3,60 ( )

Lançamento/Em Breve - Alliances

Magic (Ed. Importadas)

MAGIC 4ª (c/60)	17,80 ( )
Booster 4ª (c/15)	5,90 ( )
Homelands (c/8)	3,50 ( )
Fallen Empires (c/8)	2,60 ( )
Chronicles (c/12)	3,95 ( )
ICE AGE Deck (c/60)	17,80 ( )
Booster Ice Age (c/15)	5,90 ( )
ALLIANCES (c/12)	4,40 ( )
Magic 3ª	(cotação flutuante)
The Dark	(cotação flutuante)
Legends	(cotação flutuante)

Outras Edições consulte-nos!

ACESSÓRIOS P/ COLECIONADORES:

Card Case - "porta cards" p/ 600 cards	24,90 ( )
Pasta arquivo - p/ porta cards	12,80 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic	1,20 ( )
Conjunto Counters p/ Magic c/ 30 unidades	4,90 ( )
Plásticos p/ 9 cards p/ arquivo de cartas	0,50 ( )
Porta cards individuais	0,20 ( )
Protetor p/ cards ind. (pacote c/ 100) imp.	15,00 ( )
"Reaper" - (counter giratório)	19,50 ( )
Deck Synder (estojo p/ baralho) imp.	15,00 ( )

TEMOS TAMBÉM:

Spellfire (Deck Duplo-Nacional) c/ 110	18,00 ( )
Spellfire (Booster-Nacional) c/ 15 cartas	3,50 ( )
(3ª edição) Deck Duplo Imp. c/ 110 cartas	18,00 ( )
Spellfire (Booster-Ravenloft) c/15 cartas	4,95 ( )
Spellfire (Booster-Forgotten) c/15 cartas	4,95 ( )
Spellfire (Booster-Dragonlance) c/15 cartas	4,95 ( )
Spellfire (Booster-Powers) c/15 cartas	4,95 ( )
Spellfire (Booster-Underdark) c/15 cartas	4,95 ( )
Spellfire (Booster-Runes & Ruines) c/12	4,95 ( )
Spellfire (Birthright) c/12	4,95 ( )
Netrunner Deck duplo (c/120)	29,95 ( )
Netrunner Booster (c/15)	4,95 ( )
Overpower (Deck)	15,80 ( )
Overpower (Booster)	3,50 ( )
Overpower (Booster-Power Surge)	3,50 ( )
Overpower (Booster-Mission Control)	3,50 ( )
Rage (Deck)	15,80 ( )
Rage (Booster)	4,95 ( )
Rage (Booster-The Wyrm)	4,95 ( )
Rage (Booster-Umbra)	3,90 ( )
Star Wars (Deck)	17,50 ( )
Star Wars (Booster)	4,50 ( )
Wild Storm (Deck)	15,50 ( )
Wild Storm (Booster)	4,50 ( )
Middle Earth (Deck)	19,75 ( )
Middle Earth (Booster)	5,90 ( )
Vampire (Deck)	17,80 ( )
Vampire (Booster)	5,50 ( )
Dark Sovereigns (Booster)	5,50 ( )
Jihad (Deck)	17,80 ( )
Jihad (Booster)	5,50 ( )
Dragon Dice (Caixa Básica)	21,80 ( )
Dragon Dice (Kicker pack 1)	12,50 ( )
Dragon Dice (Kicker pack 2)	12,50 ( )

CARTAS IMPORTADAS

VENHA PARA O DIA DOS TRADERS E FAÇA AS MELHORES TROCAS:

segundas das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Pompéia)
quintas das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Ibirapuera)
sábados das	10:00 as 13:00hs	*Forbidden Planet* (Centro)

INTERNET: E-Mail: fbplanet @mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas: DB 19

VALOR + 3,50 =* ..... *CHEQUE Nº* ..... *NOME:* .....

FONE: ..... *END:* .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

CIDADE ..... *ESTADO* ..... *CEP* ..... - .....

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

VALE XEROX

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

SPELLFIRE™

Nº4

TÁTICAS E ESTRATÉGIAS

AGORA, O SEU GUIA ESTÁ COMPLETO!

GRÁTIS CAPA-DURA

Já está nos pontos de venda o quarto fascículo de SPELLFIRE™- TÁTICAS E ESTRATÉGIAS. Agora o guia está completo, e você já tem todas as regras, estratégias e combinações para ser o grande conquistador dos mais incríveis reinos imaginários.

RPG
Abril Jovem

© TSR, INC.

Também nesta edição mais um envelope com 15 cards Spellfire™ de presente pra você!

Advanced Dungeons & Dragons™

Entre nesta batalha fantástica para vencer!

NAS BANCAS, LIVRARIAS ESPECIALIZADAS OU PELO TELEFONE (011) 868-3038